

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Segitiga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika berbasis android yang dikembangkan mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Media yang dihasilkan adalah media pembelajaran matematika berbasis android berformat *apk* berupa game ular tangga matematika.
2. Media pembelajaran matematika berbasis *android* yang dikembangkan peneliti memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi pada kriteria kualitas isi dan tujuan serta kualitas instruksionalnya yang memperoleh skor sebesar 64 dan masuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya, penilaian ahli media pada kriteria kualitas instruksionalnya dan kualitas teknis yang memperoleh skor sebesar 64 dan masuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran matematika berbasis *android* memenuhi aspek praktis dilihat dari hasil pengisian angket respon siswa yang diperoleh skor 1.053

dengan kategori baik. Kemudian media pembelajaran matematika berbasis *android* memenuhi aspek efektif dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 7% dari 73% menjadi 80% setelah menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *android*.

## **B. Keterbatasan penelitian**

Dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Materi Segitiga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII” memiliki kekurangan dan keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan yang dimaksud adalah:

1. Media pembelajaran matematika berbasis *android* belum di ujicobakan ke beberapa sekolah dengan pertimbangan waktu maupun biaya, peneliti hanya melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Sedayu.
2. Animasi yang digunakan terbatas karena hanya menggunakan *action script 3.0* pada *adobe flash CS.6*.
3. Masih banyak cara bermain yang dapat dikembangkan dalam media pembelajaran, pada penelitian ini peneliti hanya mengacu pada waktu dan skor tertinggi yang didapat karena terbatasnya pengetahuan peneliti terhadap bahasa pemrograman *action script 3.0*.

## **C. Saran**

Saran peneliti terhadap penelitian ini antara lain:

1. Media pembelajaran matematika berbasis *android* di ujicobakan kembali ke berbagai sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih beragam

sehingga menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *android* ini nantinya mencapai tujuan yang diharapkan yaitu valid, praktis, dan efektif secara optimal

2. Peneliti selanjutnya lebih memperdalam pengetahuannya terhadap *action script 3.0* pada *adobe flash CS.6* sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *android* yang lebih baik.
3. Peneliti selanjutnya lebih mengembangkan cara bermain media pembelajaran sehingga permainannya lebih beragam.