

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pembelajaran, hasil analisis data, dan pembahasan hasil penelitian pengembangan media *kamus elektronik matematika berbasis android* pada materi segiempat dan segitiga maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media “Kamus Elektronik Matematika Berbasis *android*” pada materi segiempat dan segitiga di MTs Tarbiyatul Wathon Galagah Lamongan yang dikembangkan mengacu pada model pengembangan yang diadaptasi Thiagarajan yang meliputi beberapa tahap yaitu:

- a. *Define* (pendefinisian)

Peneliti menganalisis ujung depan, menganalisis peserta didik, analisis materi, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran dengan cara mewawancarai dan berdiskusi dengan guru bidang studi di kelas VII MTs Tarbiyatul Wathon Glagah Lamongan.

- b. *Design* (perencanaan)

Pada tahap design peneliti memilih media pembelajaran dengan menggunakan media *kamus elektronik matematika berbasis android* pada komputer, smartphone/gadget, pemilihan format dalam penyusunan media dan mendesain awal media pembelajaran yang menghasilkan draft I.

- c. *Develop* (pengembangan)

Setelah draft II dihasilkan kemudian peneliti melakukan uji validasi terhadap media kamus elektronik matematika kepada para validator dengan cara menunjukkan media yang telah di desain. Media akan mengalami beberapa perbaikan yang sesuai dengan saran dan komentar dari para validator, kemudian dilakukan revisi-

revisi sehingga menghasilkan media yang valid dan praktis. Hasil uji coba yang di lakukan di MTs Tarbiyatul Wathon Glagah maka dapat disimpulkan bahwa media *kamus elektronik matematika berbasis android* yang dihasilkan adalah valid, praktis, dan efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, proses pembelajaran menggunakan media *kamus elektronik matematika berbasis android* tersebut efektif. Oleh karena itu dengan adanya aplikasi-aplikasi kamus elektronik matematika pada gadget dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran matematika agar membuat peserta didik memanfaatkan alat teknologi yang berkembang.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan pengembangan aplikasi *kamus elektronik matematika berbasis android* dapat dikembangkan lebih lanjut dan lebih menarik bagi peserta didik.