

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi aljabar, maka untuk menjawab rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator 2020 dan Adobe Animate 2020, serta dikembangkan secara sistematis mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE. Produk akhir dari pengembangan ini berupa aplikasi pembelajaran interaktif dalam format file .apk, yang dapat dioperasikan pada perangkat *mobile* berbasis *Android*. Aplikasi ini menyajikan materi konsep aljabar, contoh penerapan aljabar, serta latihan soal aljabar.
2. Kevalidan media pembelajaran interaktif pada materi aljabar telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli bahasa. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan kriteria “Sangat Layak.” Sementara itu, validasi oleh ahli bahasa juga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak.” Berdasarkan persentase nilai yang diperoleh, media pembelajaran matematika interaktif ini dinyatakan “valid” dan layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran.
3. Kepraktisan media pembelajaran interaktif pada materi aljabar didukung oleh hasil uji coba melalui angket respons siswa. Penilaian dari 42 siswa MTsN 5 Kota Jambi kelas VII B menunjukkan kriteria “Sangat Layak.” Dibandingkan dengan menggunakan media papan tulis menunjukkan tingkat kepraktisan yang tergolong pada kriteria “Layak.” Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika interaktif dinilai praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, serta masukan dari ahli materi, ahli bahasa, dan respons siswa, peneliti memberikan beberapa saran, terutama bagi peneliti generasi berikutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Disarankan agar pengembangan selanjutnya dapat menciptakan media pembelajaran interaktif pada materi aljabar yang lebih kompleks.

2. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelompok kecil, oleh karena itu disarankan agar pengembangan selanjutnya melakukan uji coba pada kelompok yang lebih besar.
3. Masih banyak kekurangan pada penelitian ini baik dari segi penyajian maupun tampilan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan agar media pembelajaran matematika interaktif ini sesuai dengan kondisi di lokasi penelitian.