

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan jenis penelitian R&D atau *Research and Development*. Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pengembangan menurut Sugiyono yang meliputi 9 tahap, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk.
2. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia berbasis android menggunakan *Microsoft Powerpoint* 2010 materi statistika kelas VII ini telah layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini didasarkan pada uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 84 dengan rentang skor $\bar{x} > 83,994$ masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian uji kelayakan ahli media mendapatkan skor 82,5 dengan rentang skor $67,998 < \bar{x} \leq 83,994$ termasuk dalam kategori “Layak”. Uji coba kelayakan dalam skala kecil mendapatkan jumlah skor 558 dengan rata-rata skor 93 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Uji coba dalam skala besar yaitu 47 peserta didik kelas VII MTs Hasan Kafrawi 2 mendapatkan jumlah skor 4143 dengan rata-rata skor 88,1 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”

B. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Saran Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada materi statistika untuk kelas VII SMP/MTs.

2. Saran Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Produk penelitian yang dikembangkan dapat dijadikan sarana pendukung dalam pembelajaran matematika, memberi kemudahan dalam belajar dimanapun, dan kapanpun.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Microsoft Powerpoint* ini dapat menjadi bahan referensi bahan ajar matematika yang dimanfaatkan kelas VII SMP/MTs untuk materi statistika. Serta guru dapat menggali terus potensi diri dalam mengembangkan ide-ide kreatif dalam menggunakan media dan memanfaatkan teknologi yang saat ini berkembang.

c. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Microsoft Powerpoint* ini bisa dimanfaatkan untuk sumber acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran yang lainnya, sehingga pada masa akan datang penelitian ini dapat dikembangkan dan menghasilkan sebuah hasil penelitian yang lebih baik lagi.