

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan “Pengembangan media *E- Islamic Math Comics* berbasis Android menggunakan *Adobe Animate* pada materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai” diperoleh kesimpulan bahwa:

- A. Proses pengembangan media *E- Islamic Math Comics* berbasis Android menggunakan *Adobe Animate* pada materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *R&D* dengan model pengembangan *Four-D* melalui 4 tahapan secara sistematis yaitu tahap pendefinisian (*define*) dengan melakukan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran, tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan pemilihan media, penyusunan format, penyusunan materi, penyusunan lembar validasi, penyusunan *storyline* komik dan *storyboard* aplikasi, desain komik di *adobe photoshop* dan pembuatan aplikasi di *Adobe Animate*, tahap pengembangan (*develop*) dengan cara memberikan hasil rancangan awal media kepada para ahli materi, ahli media, dan ahli integrasi keislaman dan uji coba pengembangan kepada peserta didik skala terbatas lalu terakhir tahap Penyebaran (*disseminate*) dengan menyebarkan *link google drive* di group kelas VII.
- B. Hasil validasi ahli materi media yang dikembangkan mendapat rata-rata presentase 94,9% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak/Valid”. Hasil validasi dari ahli media mendapat rata-rata sebesar 87,5% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak/Valid” dan hasil validasi dari ahli integrasi keislaman mendapat rata-rata presentase sebesar 97,9% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak/Valid”. Hasil uji coba pengembangan pada peserta didik dengan skala terbatas memperoleh rata-rata presentase 93,6% maka termasuk kategori “Sangat Layak/Valid” dan mendapat respon yang positif terhadap media. Berdasarkan data tersebut, secara keseluruhan memperoleh rata-rata presentase sebesar 93,5% sehingga media yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori

“Sangat Layak/Valid” sebagai media pembelajaran matematika pada materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai, khususnya untuk digunakan di MTs Miftahul Huda.

5.2 Saran

Berdasarkan manfaat penelitian terdapat beberapa saran antara lain :

- A. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau pertimbangan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan meningkatkan mutu sekolah.
- B. Bagi guru, diharapkan media *E-Islamic Math Comics* berbasis Android menggunakan *Adobe Animate* pada materi perbandingan senilai dan berbalik nilai dapat dijadikan media yang dapat membantu proses belajar matematika pada materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif.
- C. Bagi siswa, diharapkan semua siswa dengan adanya media siswa dapat lebih semangat, aktif, kritis, dan mandiri dalam pembelajaran matematika.
- D. Bagi peneliti, sebagai bahan evaluasi dalam mengembangkan media *E-Islamic Math Comics* berbasis Android menggunakan *Adobe Animate* pada materi perbandingan senilai dan berbalik nilai.