

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, secara sistematis dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* terhadap pemahaman konsep matematis dalam materi segi empat pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sintang dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang sudah ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* terhadap pemahaman konsep matematis dalam materi segi empat pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sintang mencapai kevalidan dengan kategori valid.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* terhadap pemahaman konsep matematis dalam materi segi empat pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sintang mencapai kepraktisan dengan kriteria sangat praktis.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* terhadap pemahaman konsep matematis dalam materi segi empat pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sintang mencapai keefektifan dengan kriteria efektif.

#### **B. Saran**

Adapun saran dari penelitian ini agar dapat menjadi pandangan bagi pembaca dan peneliti selanjutnya antara lain:

1. Aplikasi *android* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilanjutkan lagi oleh peneliti lain dalam skala yang lebih luas, sehingga peneliti pengembangan dilakukan secara maksimal.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjelaskan apabila terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara keefektifan dan kepraktisan.
3. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan penjelasan keterkaitan penggunaan KKM dalam acuan penilaian keefektifan.