

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berupa aplikasi android menggunakan kodular pada materi relasi dan fungsi untuk siswa kelas VII SMP sudah valid dan praktis. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika interaktif pada materi relasi dan fungsi. Dengan nilai validasi secara keseluruhan yaitu 91,67% dengan kriteria sangat valid, dan nilai praktikalitas sebesar 98,7% dengan kriteria sangat praktis.

B. SARAN

Sehubungan dengan penelitian pengembangan yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan agar:

1. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran matematika interaktif yang telah dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk membantu siswa belajar mandiri.
2. Kemudian jika peneliti lain mengalami kendala, misal tidak dapat mengekspor Apk (sangat jarang terjadi). Hal ini terjadi karena *Build System* berada dalam keadaan *offline*. Namun *developer* tidak perlu panik, silahkan cek di status kodular.io. *Developer* hanya perlu menunggu sistem kembali online. *Build System* biasanya akan kembali *online* dalam 1-2 hari.

Daftar Pustaka

- Canva. 2013. About Canva. Diambil tanggal 24 Juli 2022. https://www.canva.com/id_id/about/
- Cholid, Nur., dan Ambarwati, Herni. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi di Madrasah Ibtidaiyah*. Semarang: Universitas Wahid Hasyim.
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA*. *Jurnal Varian*: 3(1),1.
- Fikri, Hasnul., dan Madona, Ade Sri. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interakti..* Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hasibuan, A. M., Saragih, S., & Amry, Z. 2019. *Development of learning materials based on realistic mathematics education to improve problem solving ability and student learning independence*. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(1), 243–252.
- Husna, Miftahul. 2017. *Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Prosiding TEP & PDs*, 7(1).34-41.
- Interaktif. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil tanggal 04 Januari 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Interaktif>
- Kemdikbud. 2021. Konsep Dasar Multimedia Interaktif. Diambil tanggal 10 januari 2022 dari <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/resource/view.php?=56691>
- Lestari, Dewi. 2021. Pengertian Kodular. Diambil tanggal 10 Januari 2022 dari <https://dwiellearn.my.id/category/kodular/>
- Mardiah, S. 2018. *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Menggunakan Metode Inkuiri pada Kelas VII*. **Skripsi**. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Maulana, L. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile learning Dengan Platform Android Materi Keselamatan Kesehatan Kerja Dan Lingkungan Hidup (K3lh) Pada Program Studi Ketenagalistrikan Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7 (2), 198.

- Meidhita, B., Syam., & Izzati, N. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Pada Materi Relasi dan Fungsi Untuk Kelas VIII SMP. Jurnal eksakta Pendidikan*, 4(1).114-121.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Novianti, Vina. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas VII Smp. Skripsi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Nursidik, H. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas X. Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Rizaldi, Rafki. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Masalah Dalam Bentuk Aplikasi Android Pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas VIII SMP. Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Rukiyati. 2000. *Peran Pendidikan Bagi Pengembangan Peradaban dalam Pandangan Fukuzawa. Jurnal Pendidikan*, 1(1), 121.
- Sari, Deyana Ulfa. 2020. *Pengembangan Modul Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Statistika SMP Kelas VIII. Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Setiawan, A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawan, Rudi. 2020. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Tanpa Coding Semudah Menyusun Puzzle. Skripsi*. Jakarta: Universitas Trilogi.
- Shoffa, Shoffan. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: CV. Agrapana Media.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Erman., dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tim PMAT. 2021. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan. Badan Penelitian Dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Yunita, S. 2020. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Malang: Ahlimedia Press.