

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

- 1) Penelitian ini mengadopsi metode *research and development (R&D)* dengan menerapkan model ADDIE, yang meliputi tahapan *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
- 2) Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, media pembelajaran interaktif "Dunia Trigonometri" dinyatakan sangat valid. Ahli media juga memberikan penilaian yang sama.
- 3) Pengujian kepraktisan media pembelajaran "Dunia Trigonometri" dilakukan melalui implementasi langsung di kelas, melibatkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar nyata. Interpretasi Nilai Persentase Kepraktisan, media pembelajaran ini berada dalam kategori sangat praktis.
- 4) Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif "Dunia Trigonometri" memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran kepada pembaca sebagai berikut:

- 1) Perlunya pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan agar peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa mendapatkan kategori tinggi.
- 2) Perluasan materi yang ada pada media pembelajaran agar bisa digunakan bukan hanya pada materi perbandingan trigonometri saja.
- 3) Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mencakup aspek kemampuan komunikasi matematis, bisa diganti dengan kemampuan lainnya.
- 4) Pengembangan media pembelajaran harusnya disesuaikan dengan spesifikasi *handphone* siswa, agar tidak menyebabkan *delay* ketika penggunaannya.