

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dengan melalui semua tahapannya yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran GeoPlayMath (GPM) berbasis android yang dibuat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis materi transformasi geometri yang bisa diakses melalui download dalam bentuk aplikasi dan diakses secara *online* melalui *google drive*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX B SMP Negeri 2 Maleber dengan enam kali pertemuan dengan rincian dua kali pertemuan tanpa menggunakan media pembelajaran, satu pertemuan pelaksanaan *pre-test*, dua kali pertemuan menggunakan media pembelajaran, dan satu pertemuan pelaksanaan *post test*.

Tingkat kevalidan media pembelajaran setelah mendapatkan penilaian dari masing-masing validator yang terdiri dari dua validator ahli materi yang memperoleh kategori “valid” sedangkan penilaian dari dua validator ahli media yang memperoleh kategori “sangat valid”. Tingkat kepraktisan media pembelajaran setelah mendapatkan penilaian masing-masing dari empat peserta didik yang memperoleh kategori praktis sedangkan penilaian dari dua guru yang memperoleh kategori sangat praktis. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik memperoleh kategori sedang.

## **B. Saran**

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

1. Perlunya pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran karena dalam penelitian ini peningkatan yang didapat hanya mencapai kategori sedang agar peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik mendapatkan kategori tinggi.
2. Keterbatasan materi yang dibahas hanya transformasi geometri saja. Hendaknya peneliti selanjutnya memperluas materi yang ada pada media pembelajaran.
3. Perluasan mata pelajaran yang ada pada media pembelajaran agar bisa digunakan bukan hanya pada mata pelajaran matematika saja.
4. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mencakup aspek kemampuan berpikir kreatif matematis, bisa diganti dengan kemampuan lainnya.
5. Pengembangan media pembelajaran harusnya disesuaikan dengan spesifikasi handphone peserta didik, agar tidak menyebabkan delay ketika penggunaannya.
6. Kurangnya kaitan berdiferensiasi pada soal di dalam aplikasi pembelajaran GPM. Untuk peneliti selanjutnya hendaknya menambahkan aspek berdiferensiasi pada soal di dalam media pembelajaran berbasis android yang berbeda.