

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Hasil validasi terhadap media atau konstruk dari desain inovatif media pembelajaran berbasis Kodular dengan pendekatan etnomatematika pada topik Peluang menunjukkan persentase akhir sebesar 98%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Sementara itu, validasi terhadap isi atau materi dari media pembelajaran mobile learning berbasis Android melalui platform Kodular memperoleh persentase akhir sebesar 94%, yang juga tergolong sangat valid.
2. Uji kepraktisan terhadap desain inovatif media pembelajaran berbasis Kodular dengan pendekatan etnomatematika pada materi Peluang menghasilkan persentase akhir sebesar 90,0%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

B. Saran

Peneliti menyampaikan beberapa usulan berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis Kodular terhadap materi Peluang, yaitu sebagai berikut:

1. Pengguna harus menggunakan perangkat yang kompatibel, seperti *smartphone* dengan koneksi internet yang stabil dan RAM minimal 3 GB.

2. Diharapkan bahwa media pembelajaran berbasis Kodular ini akan mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi, terutama perangkat, secara maksimal sebagai alat bantu pengajaran. Selain itu, media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika, yang masih dianggap kurang memadai.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran yang telah dirancang masih memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan. Tujuan dari pengembangan lanjutan ini adalah untuk menyempurnakan serta meningkatkan efektivitas fungsi media pembelajaran yang berbasis pada *platform Kodular*. Beberapa bentuk pengembangan yang dapat dilakukan meliputi:

1. Penyebaran media pembelajaran berbasis *Kodular* kepada pengguna lain, sehingga penggunaannya tidak terbatas dan dapat digunakan oleh kelompok orang yang lebih besar.
2. Penyempurnaan media pembelajaran berbasis *Kodular* untuk topik Peluang di kelas X, khususnya dalam hal kelengkapan materi, penambahan video pembelajaran, serta pengembangan soal-soal kuis yang lebih variatif dan interaktif.