

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan Tentang Produk**

Berdasar pada hasil dari seluruh tahap serta tahapan proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa:

1. Validasi terhadap media atau konstruksi dari pengembangan media pembelajaran berbasis *MIT App Inventor* pada topik Lingkaran memperoleh persentase akhir sebesar 97,3%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Sedangkan validasi terhadap konten atau materi dalam media pembelajaran tersebut mencapai persentase akhir sebesar 93%, dengan kategori yang sama, yaitu sangat valid
2. Uji kepraktisan terhadap media pembelajaran berbasis *MIT App Inventor* pada materi Lingkaran menghasilkan persentase akhir sebesar 87,4%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

#### **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasiss *MIT App Inventor* pada materi Lingkaran adalah sebagai berikut:

1. Dianjurkan agar pengguna aplikasi ini menggunakan perangkat yang kompatibel, seperti smartphone dengan kapasitas RAM minimal 3 GB serta koneksi internet yang stabil dan memadai.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *MIT App Inventor* ini diharapkan mampu menjadi referensi atau inspirasi bagi para pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

### **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media pembelajaran yang telah disusun masih memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Tujuan dari pengembangan lanjutan ini adalah untuk menyempurnakan serta meningkatkan efisiensi dan fungsi dari media pembelajaran yang dibangun menggunakan platform *MIT App Inventor*.

Beberapa bentuk pengembangan yang dapat dilakukan antara lain:

1. Distribusi media pembelajaran berbasis *MIT App Inventor* kepada pengguna lainnya agar pemanfaatannya tidak terbatas dan dapat digunakan oleh lebih banyak kalangan.
2. Penyempurnaan media pembelajaran berbasis *MIT App Inventor* pada materi Lingkaran untuk kelas XI, terutama dalam hal kelengkapan konten, penambahan video pembelajaran, pengembangan kuis dengan soal yang lebih bervariasi dan interaktif, serta integrasi permainan edukatif untuk penguatan minat belajar siswa.