

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran *Poly School* memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,76 memenuhi kriteria sangat valid, berdasarkan hasil penilaian ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,70 memenuhi kriteria sangat valid. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Poly School* sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran, karena kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi yang akan dicapai, penggunaan media pembelajaran yang terkonsep *game* dapat membuat peserta didik belajar dengan lebih menyenangkan serta kemudahan dalam penggunaan media yang dapat membantu peserta didik dalam pengoperasian media.
2. Media pembelajaran *Poly School* memenuhi kriteria kepraktisan berdasarkan hasil penilaian respons peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 3,57 memenuhi kriteria sangat baik, berdasarkan hasil penilaian respons pendidik sebesar 3,58 memenuhi kriteria sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Poly School* sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran, karena tampilan

gambar dan animasi dalam media menarik peserta didik agar tidak bosan dalam belajar, kelengkapan materi dalam media dapat memudahkan peserta didik dalam belajar serta menjadi bahan referensi pendidik dalam mengajar.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran *Poly School* dan keterbatasan peneliti, maka peneliti memberikan saran untuk mendukung pemanfaatan dan pengembangan media selanjutnya sebagai berikut :

1. Perlu penambahan animasi atau video terkait materi polinomial dalam media *Poly School*;
2. Soal – soal evaluasi dalam media *Poly School* diperbanyak lagi agar peserta didik memperoleh lebih banyak soal latihan terkait materi polinomial sehingga peserta didik lebih memahami materi Polinomial;
3. Pengembangan media pembelajaran *Poly School* dapat dilakukan penelitian lebih lanjut hingga menguji keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran.