

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan aplikasi *Fun Math* dilakukan dengan prosedur pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan meliputi 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*). Tahap analisis dilakukan tiga tahapan yaitu analisis masalah pembelajaran, analisis materi dan kebutuhan peserta didik. tahap desain dilakukan desain media berupa *storyboard* aplikasi dan desain pembelajaran. Tahap pengembangan dilakukan penilaian validator. Tahap evaluasi dilakukan penilaian oleh guru kelas VI melalui angket. Dan tahap implementasi dilakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *Fun Math*.
2. Aplikasi *Fun Math* telah dilakukan beberapa penilaian dan revisi oleh para validator. Hasil akhir aplikasi mendapatkan skor 86% dengan kategori sangat layak. Aplikasi yang sudah layak diimplementasikan di sekolah, serta memberikan angket kepada guru untuk menilai dan memberikan kritik serta saran untuk aplikasi *Fun*

*Math*. Peserta didik diberikan angket untuk mengukur kelayakan aplikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan aplikasi *Fun Math*, maka sebagai bentuk rekomendasi menyarankan kepada semua pihak yang terkait agar :

1. Bagi Pendidik
  - a. Pendidik hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya
  - b. Dalam penggunaan aplikasi pembelajaran disarankan agar pendidik memberikan arahan dalam penggunaannya.
2. Bagi Pengembang Produk Pembelajaran
  - a. Bagi pengembang selanjutnya diharapkan dapat membuat aplikasi pembelajaran yang bisa digunakan secara *online* dan *offline*, serta terdapat fitur game pembelajaran.