

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan uji coba pengembangan produk adalah sebagai berikut :

Pertama, prosedur pengembangan media pembelajaran Karakteristik Negara ASEAN berbasis Smart Apps Creator terdiri atas lima tahapan model ADDIE terdiri dari: *Analysis*: Analisis, *Design*: Desain, *Development*: Pengembangan, *Implentation*: Implementasi, dan *Evaluation*: Evaluasi. Produk luaran hasil pengembangan ialah aplikasi berbasis smart apps creator. Di awal yaitu tahap analisis, peneliti memulai dengan penganalisan kebutuhan pembelajaran dan peserta didik. Setelah itu melanjutkan tahap perancangan, di tahapan ini peneliti memilih aplikasi dan materi pembelajaran, juga merancang kerangka media serta instrumen pengumpulan data. Setelahnya baru masuk pada tahap pengembangan, Dimana peneliti mengembangkan produk berdasarkan desain yang telah disiapkan terlebih dahulu sebelumnya oleh peneliti, lalu dilanjutkan ke verifikasi-validasi dan revisi-modifikasi media pembelajaran. Jika produk dianggap layak, peneliti dapat melanjutkan ke tahap implementasi. Setelah dinyatakan layak, peneliti melanjutkan kegiatan menguji cobakan produk aplikasi KARNEAN kepada 1 guru dan 32 peserta didik kelas VI SDN Citerep. Dan tak lupa setelahnya mengisi lembar angket respon yang sudah disiapkan oleh peneliti. Diakhiri dengan tahapan evaluasi, peneliti melakukan penjabaran mengenai kelayakan media sekaligus respon pengguna terhadap media KARNEAN berbasis smart apps creator .

Kedua, diketahui melalui hasil perolehan validasi ahli materi serta ahli media, media pembelajaran berupa aplikasi KARNEAN berbasis Smart Apps Creator termasuk dalam kategori media yang sangat valid. Dengan perolehan Koefisien Validasi isi 1,00 dari validasi ahli materi yang terkategori "Validasi Sangat Tinggi". Lalu pada hasil retata penilaian media validator 1,00

Nilai tersebut berada pada rentang 0,81-1,00 dengan kriteria kevalidan “Validitas Sangat Tinggi”. Hal ini sudah mengindikasikan dimana pengembangan media pembelajaran dengan smart apps creator mampu menyajikan penjelasan berupa materi yang sangat valid sekaligus tampilan yang sangat baik.

Ketiga, Media KARNEAN berbasis Smart Apps Creator diketahui mendapatkan respon yang bagus dari guru serta sangat menarik disukai oleh peserta didik. Hasil respon guru terhadap media 95% menunjukkan bahwa guru sangat setuju media baik digunakan dalam pembelajaran, sedangkan hasil respon seluruh peserta didik terhadap kemenarikan media yaitu 94,68% menunjukkan kategori “Sangat Menarik”. Oleh karena itu, produk media pembelajaran “KARNEAN” berbasis smart apps creator dikatakan Valid dan Praktis sehingga dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar pada materi karakteristik negara ASEAN.

B. Rekomendasi

Melalui keseluruhan hasil penelitian yang dibahas dan kesimpulan yang ada, saran yang dikedepankan peneliti dalam pengembangan produk untuk penelitian selanjutnya ialah:

1. Sekolah hendaknya meningkatkan sarana dan prasarana serta memberikan pelatihan kepada guru untuk membuat media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan mudah beradaptasi dalam pemanfaatan teknologi.
2. Guru dapat mengimplementasikan media pembelajaran KARNEAN berbasis Smart Apps Creator sebagai tambahan bahan ajar Karakteristik Negara ASEAN bagi peserta didik.
3. Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran KARNEAN secara mandiri, kapanpun juga dimanapun.
4. Peneliti dapat memanfaatkan Smart Apps Creator untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbeda dengan materi pembelajaran lainnya pada tema-tema utama pokok bahasan materi lainnya.