

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada BAB IV, maka penelitian pengembangan media pembelajaran SEAL berbasis android dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain awal pengembangan media SEAL berbasis android meliputi tahapan analisis dan desain pada prosedur pengembangan ADDIE. Tahapan analisis terdiri dari analisis masalah, analisis kebutuhan pengembangan media, dan analisis capaian pembelajaran pada kurikulum. Desain awal pengembangan media SEAL berbasis android dituangkan dalam tahap desain yang mencakup penyusunan GBPM, perancangan kisi-kisi pengembangan media pembelajaran, penyusunan *storyboard*, dan pembuatan *flowchart* media SEAL berbasis android. Pengembangan media SEAL berbasis android menggunakan bantuan Canva dan *software* Articulate Storyline 3, kemudian konversi media dari html5 menjadi aplikasi berbasis android.
2. Kelayakan media SEAL berbasis android berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran, termasuk pada kategori sangat layak. berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran dinyatakan bahwa media pembelajaran SEAL berbasis android sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik fase C Sekolah Dasar. Beberapa masukan dan saran dari validator dijadikan dasar untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan diantaranya yaitu; sesuaikan urutan penyampaian materi dengan tujuan pembelajaran, revisi volume untuk halaman video karena tumpang tindih dengan *background* media, konsistensi elemen yang bisa di perbesar, kesalahan penulisan pada halaman glosarium, penyamaan huruf kapital di halaman petunjuk penggunaan media.

3. Hasil akhir pengembangan media pembelajaran yang diberi nama SEAL berasal dari akronim (Sumber Energi Alternatif). Dikembangkan dengan menggunakan *software* Articulate Storyline 3, Kemudian dikonversi menjadi aplikasi android melalui Website 2 APK Builder Pro. Hasil akhir pengembangan media SEAL merupakan hasil perbaikan dan masukan dari para validator, kemudian menghasilkan *introduction of the program* yang terdiri dari tiga halaman utama yaitu: halaman awal, halaman login, dan halaman menu utama, serta menghasilkan *presenting information* yang terdiri dari lima menu utama yaitu: menu kompetensi yang mencakup capaian pembelajaran dan tujuan Pembelajaran, menu materi yang terdiri dari materi penghematan energi dan energi alternatif, menu games yang terdiri dari game *puzzle* dan *drag & drop*, menu glosarium, dan menu evaluasi.
4. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep energi alternatif peserta didik terlihat dari hasil analisis *N-Gain* antara *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata nilai *N-Gain* yang diperoleh yakni sebesar 0,701 termasuk dalam kategori "tinggi", berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media SEAL berbasis android memberikan pengaruh yang signifikan serta mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep energi alternatif peserta didik fase c sekolah dasar. Selain itu, angket respon peserta didik memperoleh skor sebesar 85%, yang menunjukkan bahwa media ini mendapatkan respon "sangat baik".

5.2 Implikasi

Implikasi dari media pembelajaran SEAL berbasis android yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran SEAL berbasis android memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam mempelajari materi sumber energi alternatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis android mampu menarik perhatian dan memberikan dorongan positif kepada peserta didik. Hal tersebut dikarenakan, materi sumber energi alternatif

disajikan dengan cara yang interaktif. Tampilan aplikasi yang menarik ditambah dengan adanya permainan yang membuat peserta didik merasa senang ketika pembelajaran.

2. Pengembangan media pembelajaran SEAL berbasis android dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS di sekolah dasar khususnya materi sumber energi alternatif.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sekaligus memberikan gambaran mengenai media yang lebih bervariasi untuk mengajarkan materi sumber energi alternatif.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan di atas, terdapat beberapa rekomendasi yang perlu diperhatikan. Berikut merupakan rekomendasi yang telah disusun:

1. Bagi Kepala Sekolah

Peneliti berharap kepala sekolah dapat memfasilitasi guru dan tenaga kependidikan dalam pembinaan atau pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital, agar para guru dan tenaga kependidikan mempunyai keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang bervariasi dan memanfaatkan media digital sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Bagi Guru

Peneliti berharap media pembelajaran SEAL berbasis android ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sumber energi alternatif dengan cara yang berbeda, serta membantu guru untuk mempelajari cara membuat media pembelajaran digital dan dapat membimbing peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran SEAL berbasis android.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap peneliti selanjutnya dapat mengembangkan konsep penyajian materi yang tidak hanya melalui teks, ilustrasi gambar, dan

video, tetapi juga dilengkapi dengan audio sebagai pendukung. Selain itu, materi sebaiknya diintegrasikan dengan game tanpa mengurangi esensi penyampaian materi, sehingga penyajian menjadi lebih variatif dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Kemudian, Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan aktivitas-aktivitas yang lebih bervariasi untuk meningkatkan pemahaman konsep energi alternatif pada peserta didik fase c sekolah dasar. Dalam penelitian ini hanya mengukur peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melaksanakan uji coba media pembelajaran untuk mengukur seberapa besar pengaruh media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar peserta didik. Selain itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan uji coba dengan skala yang lebih luas, agar pengembangan media pembelajaran mendapatkan hasil yang lebih maksimal.