

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan teknologi khususnya pada *smartphone* di Indonesia saat ini mengalami perkembangan. Berdasarkan data yang diperoleh dari lembaga riset digital marketing Emarketer yang memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Berdasarkan hal tersebut pengembangan media pembelajaran berbasis ponsel pintar memiliki peluang besar untuk dikembangkan. Saat ini perkembangan teknologi di Indonesia belum mampu membantu mengatasi masalah yang terjadi pada bidang pendidikan. Terlihat dari hasil survey yang dilakukan oleh PISA, Indonesia menduduki peringkat 63 dari 70 negara pada mata pelajaran matematika dan sains. Hal ini salah satunya disebabkan oleh kurangnya dalam pemanfaatan teknologi untuk bidang pendidikan khususnya pada media pembelajaran. dari hasil yang diperoleh pada penelitian sebelumnya, pada kelas VII terdapat 3 materi yang dianggap siswa sulit untuk dipahami diantaranya adalah materi perbandingan, materi penyajian data, dan materi pertidaksamaan satu variabel. Materi yang paling sulit untuk dipahami oleh siswa adalah materi perbandingan.

Aplikasi belajar perbandingan dikembangkan dengan tahapan seperti berikut: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian. Aplikasi belajar perbandingan berisikan materi perbandingan pada mata pelajaran matematika yang dikemas dalam bentuk video animasi serta dilengkapi dengan soal-soal latihan untuk memperkuat pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan. Dalam penggunaannya aplikasi belajar perbandingan merujuk pada metode tutorial yang mana siswa diarahkan untuk belajar secara bertahap dan materi yang disajikan dikemas secara tuntas dan dilengkapi dengan. Pada proses pengembangannya menggunakan beberapa *platform* utama seperti *Adobe After Effect* untuk pembuatan materi dalam bentuk animasi. *Adobe Audition* untuk melakukan proses *editing audio* dalam materi, *Corel Draw X8*

untuk membuat desain dari tampilan animasi dan *Adobe Animate CC* untuk proses

pemograman aplikasi. Pengembangan aplikasi ini melalui tahapan uji coba dan evaluasi. Peneliti melakukan uji coba kepada ahli media, ahli materi, dan siswa. Menurut ahli media, aplikasi yang dikembangkan dinyatakan layak setelah dilakukan perbaikan dan dikategorikan sangat baik. Sedangkan oleh ahli materi aplikasi yang dikembangkan sudah dapat langsung digunakan oleh siswa. Aspek yang dinilai pada uji coba ini meliputi desain, kemudahan untuk digunakan, kemudahan akses, usabilitas, aspek memenuhi standar, aspek materi, aspek pembelajaran, umpan balik dan motivasi.

Berdasarkan hasil dari penerapan aplikasi belajar perbandingan di SMP 12 Bandung, diperoleh hasil akhir dari pengembangan aplikasi bahwa, aplikasi ini membantu siswa dalam belajar mata pelajaran matematika khususnya pada materi perbandingan karena siswa sudah menggunakan ponsel pintar pada saat proses belajar. Dalam proses penggunaannya dapat menarik perhatian siswa dikarenakan materi yang disajikan sudah mewakili materi yang diajarkan di dalam kelas serta materi disajikan dalam bentuk animasi 2 dimensi. *Interface* yang digunakan pada aplikasi ini didesain sesuai dengan karakteristik siswa menengah pertama sehingga *interface* pada aplikasi ini mudah ditebak

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang direkomendasikan peneliti untuk pengembang media atau peneliti selanjutnya, diantaranya yaitu:

1. Aplikasi yang dikembangkan harus dapat digunakan oleh semua jenis sistem operasi tidak hanya sistem operasi *android* saja.
2. Setelah aplikasi dikembangkan, aplikasi harus bisa diakses menggunakan *google playstore*, agar siswa tidak kesulitan dalam mengunduh aplikasi.

Pada penyampaian materi dalam aplikasi harus dilengkapi dengan tombol *backward* dan *forward* agar siswa tidak kesulitan jika penyampaian materinya sedikit terlewat.