

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

1. Perancangan media pembelajaran berbasis android untuk membantu penerapan model pembelajaran *Brain Based Learning* melewati beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, pengembangan solusi, test dan validasi ahli. Pada tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti mengumpulkan informasi dan bahan yang diperlukan untuk pengembangan multimedia. Setelah diperoleh hasil, selanjutnya melakukan tahap desain berdasarkan alur yang sudah dibuat berupa *story board* dan *flowchart*. Pembangunan multimedia berbasis android pada mata pelajaran matematika dengan materi Lingkaran dilakukan dengan menggunakan web builder ([www.appypie.com](http://www.appypie.com)) untuk membangunnya. Web ini merupakan sarana untuk pengembang aplikasi yang tidak memerlukan keahlian khusus dalam pemrograman, namun diperlukan daya kreatifitas tinggi untuk membangun aplikasi yang menarik, web ini juga menyediakan versi gratis dan berbayar.

Setelah multimedia selesai dan di uji *blackbox* selanjutnya dilakukan validasi ahli media dan ahli materi dimana media yang dibangun mendapatkan nilai rata-rata validasi ahli media sebesar 85,5 % yang menyatakan bahwa media yang dibangun” Sangat layak” untuk digunakan. Kemudian penilaian dari validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 88 % yang menunjukkan bahwa isi materi dari multimedia “Sangat Layak”.

2. Respon siswa pada kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Brain Based Learning* berbantuan multimedia pembelajaran berbasis Android sangat baik, dimana dari 36 siswa yang di minta pendapatnya melalui angket penilaian pembelajaran, di peroleh nilai rata-rata sebesar 87,7 % yang artinya siswa “Sangat Puas” dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Sementara penilaian siswa-

terhadap multimedia pembelajaran memperoleh rata-rata nilai sebesar 88,4 %, angka tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan pendapat siswa media yang digunakan dalam pembelajaran dinilai “Sangat Baik”.

3. Peningkatan pemahaman siswa diukur dari peningkatan perolehan nilai *post test* yang jauh lebih tinggi di bandingkan dengan nilai *pretest*. Dimana rata-rata nilai siswa saat *pretest* hanya mencapai 60,56, sedangkan rata-rata nilai *post test* sebesar 78,8. Namun setelah dilakukan uji *gain*, perolehan angka *gain* kelompok siswa kelas bawah lebih besar dibandingkan dengan kelas tengah dan kelas atas yaitu sebesar 0,56. Ini menunjukkan bahwa multimedia tidak mampu meningkatkan pemahaman siswa secara kelompok tetapi terdapat faktor lain yang mengakibatkan terjadinya peningkatan pemahaman siswa secara individu. Ketiga kelas siswa yaitu kelas atas, menengah dan bawah memiliki nilai *gain* dalam kategori “Sedang”, sehingga  $H_0$  ditolak dengan kesimpulan ada peningkatan pemahaman siswa setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan model *Brain Based Learning* berbantuan multimedia pembelajaran berbasis Android pada materi Lingkaran.

## 5.2 Saran

1. Penyajian materi dalam multimedia tidak hanya dibuat dalam bentuk teks dan video pembelajaran serta penyajian isi dari materi dibuat lebih terstruktur.
2. Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran perlu di pertimbangkan keseimbangan dalam pewarnaan dan penyajian konten serta pengguna.
3. Pengembangan media pembelajaran dibuat dengan web builder yang versi berbayar agar fitur-fitur yang bisa digunakan bisa lebih banyak dan bervariasi.
4. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan waktu yang lebih lama atau minimal tiga kali pertemuan untuk memperoleh hasil yang signifikan.
5. Multimedia hendaknya dibangun lebih interaktif agar siswa bisa tertarik dan senang ketika belajar dengan menggunakan multimedia tidak hanya membaca

teks, menonton video dan mengerjakan evaluasi pilihan ganda berupa kuis evaluasi pembelajaran.

Sobari, 2018

*PENERAPAN MODEL BRAIN BASED LEARNING BERBANTUAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI LINGKARAN SISWA SMP*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)