

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak menggunakan metode penelitian DnD dan model pengembangan ADDIE melalui lima tahapan, yaitu *analysis, design development, implementation, dan evaluation*. Media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan peneliti dapat dinyatakan layak digunakan jika melalui empat tahapan, yaitu mendesain media, mengembangkan media berdasarkan desain yang telah dibuat, diuji kelayakannya oleh pakar ahli, dan diimplementasikan dalam pembelajaran. Berikut merupakan hasil yang diperoleh:

1. Desain media pembelajaran berbasis android dibuat berdasarkan hasil analisis kemudian dikembangkan menjadi tiga bentuk desain yaitu naskah media yang berupa inti materi dari media pembelajaran, *flowchart* untuk menguraikan alur program, dan *storyboard* yang berisi gambaran dan *layout* dari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis android yang dilakukan peneliti menggunakan perangkat lunak utama yaitu *Ms. Powerpoint* untuk mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi media pembelajaran yang sesungguhnya. Terdapat lima menu utama dalam media tersebut yaitu menu tujuan pembelajaran, menu cerita, menu rangkuman materi, menu *minigames*, dan menu latihan soal, serta disertai juga animasi pada tiap menyunya. Media pembelajaran yang telah dibuat melalui *Ms. Powerpoint* kemudian dikonversi menggunakan perangkat lunak *iSpring Suite 10* dan *Website2APK Builder* untuk menjadi media pembelajaran dengan basis android.
3. Kelayakan media pembelajaran berbasis android diperoleh dari hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, serta guru sebagai praktisi pembelajaran. Hasil kelayakan secara keseluruhan berdasarkan para validator menunjukkan persentase rata-rata sebesar 91,7% dengan kategori “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti tergolong layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

4. Keefektifan media pembelajaran diperoleh dari tes hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android yang memiliki persentase sebesar 73% dengan rata-rata nilai 80. Pada hasil perhitungan uji t-berpasangan pun menyatakan bahwa nilai signifikansi hasil belajar ini menunjukkan $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan peneliti teruji efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan produk penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, peneliti memberikan beberapa saran pengembangan produk media pembelajaran berbasis android lebih lanjut, diantaranya:

1. Media pembelajaran berbasis android pada materi gaya dan gerak perlu terus dikembangkan pada materi lainnya, dan tidak terbatas pada mata pelajaran IPA saja. Karena dengan media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru, media ini pun dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar mandiri di rumah.
2. Rekayasa perangkat lunak dapat terus dieksplorasi pengembangannya agar media pembelajaran berbasis android dapat beroperasi lebih maksimal, terutama pada musik sebagai *background* dari media pembelajaran agar tidak mengalami *error* pada saat diputar, dan animasi yang ditambah durasinya agar dapat berputar lebih lama dan tidak cepat berhenti pada detik tertentu.
3. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengonversi file *Powerpoint* harus menggunakan perangkat lunak yang terpasang di komputer seperti *iSpring Suite 10*, *HTML5*, atau perangkat lain yang sejenis agar media yang dikonversi dapat berjalan dengan baik pada ponsel.
4. Tidak disarankan mengonversi melalui *website online* karena media pembelajaran yang didalamnya terdapat fitur *hiperlink* dan *animation* tidak akan berfungsi ketika sudah dikonversi menjadi aplikasi android.