

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi android EduASEAN melalui metode *Design and Development* (D&D) dengan menggunakan model PPE ini melalui dua fase, yaitu fase perencanaan yang melewati beberapa tahap seperti analisis pengguna, analisis materi, menyusun GBPM, analisis kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras, membuat rancangan atau *flowchart*, membuat tata letak kasar, dan mengumpulkan gambar atau ilustrasi. Selanjutnya pada fase produksi terdapat beberapa tahap, yaitu tahap penentuan panduan gaya, pembuatan aset desain, desain ui/ux, dan terakhir pembuatan aplikasi.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini adalah aplikasi yang dapat di *install* dengan mudah melalui ponsel android dengan spesifikasi OS android minimal versi 8 (keluaran 2017). Konten materi yang dimuat dalam media pembelajaran ini diambil dari mata pelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar dengan KD 3.1 tentang ASEAN. Dimana dalam aplikasi ini dibagi menjadi empat halaman utama, yaitu (1) halaman mari belajar yang terdapat materi penjelasan mengenai ASEAN dan materi tentang negara-negara di ASEAN. (2) halaman mari bermain yang di dalamnya terdapat tiga pilihan mode bermain untuk mengetahui skor dari pemahaman siswa terkait ASEAN, mode tersebut adalah kuis, tebak bendera, dan mencocokkan. (3) halaman cara penggunaan adalah penjelasan tentang penggunaan aplikasi dan pemberitahuan beberapa fitur unggulan. Dan yang terakhir (4) halaman informasi aplikasi untuk mengetahui tujuan dari dibuatnya aplikasi dan identitas pembuat. Media pembelajaran ini mendapatkan penilaian yang layak dari beberapa ahli. Dari ahli materi mendapatkan nilai 88,6% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Dari ahli media mendapatkan nilai 76% dengan interpretasi “Baik”. Dan dari ahli pembelajaran

mendapatkan nilai sempurna yaitu 100% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Secara keseluruhan media ini mendapatkan nilai rata-rata 88.2% dengan interpretasi “Sangat Baik” yang berarti bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dilakukan penelitian lain untuk menguji media pembelajaran EduASEAN seperti efektivitas dalam pembelajaran langsung atau daring.
2. Bagi pengembang, dapat dilakukan pengembangan terbaru dari aplikasi ini seperti menambahkan fitur AR pada aplikasi untuk membuat aplikasi ini lebih menarik lagi.
3. Bagi pengguna, media pembelajaran EduASEAN dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk materi ASEAN di Kelas VI Sekolah Dasar.
4. Bagi guru, media pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk media pembelajaran tematik jika materinya berhubungan dengan sejarah Indonesia ataupun tentang cinta tanah air Indonesia.