

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif pada materi sumber energi alternatif berbasis android untuk siswa kelas IV di sekolah dasar, maka terdapat beberapa kesimpulan diantaranya bahwa media pembelajaran interaktif ini layak dan dapat dioperasikan dengan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran tambahan (suplemen) di kelas atau secara mandiri.

Adapun ketersediaan penggunaan media pembelajaran berdasarkan studi pendahuluan terkait siswa kurang tertarik belajar materi sumber energi alternatif karena media yang digunakan guru hanya dengan memanfaatkan papan tulis dan buku. Siswa dan guru pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam pembelajaran daring. Namun, materi pada media bukan tentang sumber energi alternatif dan belum memiliki fitur-fitur yang lengkap seperti hanya video saja atau berupa *e-book* saja.

Rancangan awal bentuk media berdasarkan studi pendahuluan yang memuat beberapa fitur seperti peta pikiran, materi, video dan kuis dengan bentuk rotasi *landscape* dan tampilan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pengembangan rancangan tersebut melalui beberapa tahapan seperti pengonsepan (*concept*), rancangan (*design*), pengumpulan data (*material collecting*), pembuatan (*assembly*) dan pengujian (*testing*). Selanjutnya, rancangan media diperbaiki secara berulang berdasarkan hasil uji coba ahli dan pengguna.

Hasil uji coba validasi oleh ahli memuat beberapa perbaikan pada media diantaranya perbaikan kalimat pada pertanyaan kuis, aksesibilitas media dengan menghapus tampilan “*loading*”, memperbaiki gambar peta pikiran dan memperbaiki intraksi fitur kuis. Sedangkan hasil uji coba pada pengguna memuat beberapa

perbaikan meliputi ukuran huruf, suara “klik” yang tidak muncul pada beberapa halaman media dan pengunggahan media di *Google PlayStore*.

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif pada materi sumber energi alternatif untuk siswa kelas IV di sekolah dasar yang memiliki fitur peta pikiran, materi, video dan kuis. Media dapat diakses di *smartphone* android minimal tipe 5.0 Lollipop. Media dapat digunakan siswa dan guru untuk media tambahan dalam pembelajaran di kelas atau secara mandiri. Media ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga siswa dapat mengulangi materi dengan mudah. Dengan menggunakan media ini diharapkan siswa dapat termotivasi dan senang untuk belajar. Sekolah dapat menjadikan media ini sebagai koleksi media agar pembelajaran lebih variatif.

5. 2 Implikasi

Penelitian media pembelajaran interaktif pada materi sumber energi alternatif berbasis android untuk siswa kelas IV di sekolah dasar memudahkan guru dan siswa sebagai media tambahan atau dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah. Media menyajikan peta pikiran, materi, video dan kuis tentang sumber energi alternatif. Berikut implikasi dari penelitian ini:

- 1) Media SEA Pintar dapat dijadikan siswa dan guru sebagai media pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran sebagai media tambahan (suplemen) atau untuk belajar mandiri di rumah.
- 2) Media pembelajaran memberikan pilihan alternatif media sebagai aset di sekolah.
- 3) Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan secara ilmiah mengenai media pembelajaran interaktif berbasis android.
- 4) Hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi pengembang atau peneliti berikutnya mengenai rancangan media pembelajaran interaktif berbasis android.

5.3 Rekomendasi

Pengembangan dari media pembelajaran interaktif pada materi sumber energi alternatif berbasis android untuk siswa kelas IV di sekolah dasar tidak terlepas dari beberapa kekurangan. Oleh karena itu, berikut beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan perbaikan bagi peneliti berikutnya, diantaranya:

- 1) Pengoptimalan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android terutama dalam hal pengadaan data base sebagai penyimpanan nilai kuis pada media.
- 2) Kemampuan mengatur waktu penelitian secara optimal dan maksimal sehingga pengembangan media dapat dilakukan dengan baik.
- 3) Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan menggunakan materi lain dalam cakupan bidang IPA dan dapat menambahkan fitur lain yang lebih bervariasi.
- 4) Diadakan sosialisasi penggunaan media kepada pengguna seperti siswa dan guru agar media dapat bermanfaat.