

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian ini menggunakan model penelitian D&D (*Design & Development*) dengan prosedur penelitian sesuai dengan model ADDIE. Hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini mengenai rancang bangun media pembelajaran interaktif JELAM berbasis android pada materi ragam fauna di wilayah Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Proses perancangan media interaktif JELAM berbasis android pada materi ragam fauna di wilayah Indonesia diawali dengan tahap analisis (*analyze*). Aspek yang dianalisis diantaranya analisis kebutuhan dan karakteristik siswa dan analisis materi. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan (*design*) dari mulai pembuatan GBPM, diagram *use case*, *flowchart* hingga mendesai *UI* (*user interface*) atau tampilan pada media dengan mengumpulkan berbagai *asset* gambar yang berumber dari canva dan pinterest.
2. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif JELAM berbasis android pada materi ragam fauna di wilayah Indonesia ini dilakukan pada tahapan ketiga dari model ADDIE yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan serangkaian pembuatan media dengan menggunakan *articulate storyline 3*, *publish* file menjadi html 5 serta konversi dari html 5 menjadi sebuah aplikasi android dengan menggunakan *website 2 apk builder*. Setelah produk berhasil dikembangkan, kemudian ada tahapan validasi yakni uji kelayakan yang melibatkan ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil uji kelayakan media yang diberikan oleh ahli materi ada dalam kategori “Baik”, ahli media dengan kategori “Sangat Baik” dan penilaian dari ahli bahasa dengan kategori “Baik” pula.

3. Proses implementasi (*implementation*) media pembelajaran interaktif JELAM berbasis android pada materi ragam fauna di wilayah Indonesia dilakukan dengan cara uji coba kepada guru dan siswa kelas V di SD Negeri Leuwiliang yang berada di Kabupaten Sukabumi untuk mengetahui sebagai pengguna. Ujicoba dilakukan kepada satu orang guru dan 29 orang siswa dari kelas V yang dilakukan secara berkelompok. Hasil uji coba aplikasi pada guru mendapatkan penilaian kategori “Sangat Baik”, kemudian hasil uji coba pada siswa mendapatkan penilaian dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Media pembelajaran interaktif JELAM berbasis android pada materi ragam fauna di wilayah Indonesia ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran dan memiliki beberapa implikasi yang dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini dirancang sebagai suatu solusi atas permasalahan yang terjadi di lapangan.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini untuk mengedukasi siswa mengenai keragaman fauna yang ada di wilayah Indonesia dan bagaimana upaya pelestariannya.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini dirancang untuk menciptakan iklim belajar yang menyenangkan dan bermakna.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini mampu membuat siswa mengetahui keragaman fauna yang tersebar di wilayah Indonesia serta memahami bagaimana cara memperlakukan hewan di lingkungan sekitarnya untuk mencegah kepunahan hewan tersebut.
5. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini merujuk pada kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum 2013 sehingga relevan untuk digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berikut ini dipaparkan beberapa rekomendasi dari penelitian ini yang dapat digunakan sebagai tinjauan dan saran di kemudian hari.

1. Bagi pengembang selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android mengenai ragam fauna di Indonesia dengan lebih interaktif dan menarik sehingga mampu menciptakan iklim belajar siswa yang bermakna dan menyenangkan.
2. Bagi para pelaksana pendidikan baik guru maupun praktisi pendidikan, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini sebaik mungkin.
3. Bagi siswa SD kelas V diharapkan agar dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini dengan sebaik mungkin untuk menunjang proses pembelajaran baik di sekolah secara mandiri.