

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Keadaan Geografis Indonesia Menggunakan Smart Apps Creator Di Kelas V SDN Kebon Kelapa 02”, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahap dalam pelaksanaannya yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Aplikasi berbasis Smart Apps Creator merupakan hasil akhir dari penelitian pengembangan ini. Analisis peserta didik dan kegiatan pembelajaran di kelas merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya melakukan perancangan media pembelajaran dengan memilih materi pelajaran sekaligus memilih aplikasi yang kemudian merancang kerangka media dan instrumen pengumpulan data. Tahap selanjutnya, peneliti memasuki tahap pengembangan yaitu membuat media pembelajaran sesuai dengan kerangka rancangan yang telah dibuat dan melakukan validasi dan revisi pada produk dengan mengkolaborasikan aplikasi Smart Apps Creator dan Canva. Selanjutnya adalah tahap implementasi, tahap ini dapat dilaksanakan ketika produk sudah dikatakan layak oleh validator untuk di uji coba kepada peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan uji coba kelayakan produk kepada 27 orang peserta didik kelas

V SDN Kebon Kelapa 02 Jakarta dan peserta didik akan melakukan pengisian lembar angket respon yang sudah peneliti sediakan. Tahap terakhir yaitu evaluasi, berdasarkan saran dan revisi dari para validator dan angket respon peserta didik selanjutnya dilakukan kajian pada produk hingga diperoleh produk akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran “DAGESA” yang berbasis digital.

2. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media, media pembelajaran “DAGESA” berbasis Smart Apps Creator termasuk dalam kategori media yang sangat valid. Dengan perolehan persentase 92,18% dari validasi ahli materi dan masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Sedangkan untuk hasil penilaian dari ahli media memperoleh persentase 87,93% dengan kategori “Sangat Valid”. Untuk rata-rata hasil rekapitulasi validasi sebesar 89,44% dengan kategori “Sangat Valid”.
3. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan media serta respon peserta didik pada media pembelajaran “DAGESA” berbasis Smart Apps Creator telah memenuhi kategori media pembelajaran yang sangat baik. Berdasarkan hasil rata-rata penilaian angket respon peserta didik sebesar 92,68% dengan kategori “Sangat Baik”.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil keseluruhan dari penelitian yang dibahas dan kesimpulan di atas, adapun saran yang peneliti berikan diantaranya:

1. Sekolah dapat meningkatkan sarana dan prasarana serta melakukan pelatihan media pembelajaran berbasis aplikasi Smart Apps Creator kepada guru-guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi dan memanfaatkan teknologi.
2. Guru dapat menjadikan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator sebagai bahan ajar tambahan pada materi keadaan geografis Indonesia kepada peserta didik.

3. Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran “DAGESA” secara mandiri tanpa adanya keterbatasan waktu dan tempat.
4. Peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator dengan perbedaan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. In *Penerbit Laksita Indonesia*. Penerbit Laksita Indonesia.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*. CV Kaaffah Learning Center.
- Fathurrohman, Muhammad Belajar dan Pembelajaran Modern (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), 37.
- Hamidah, S. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI SMART APPS CREATOR PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS V SD NEGERI 64 PALEMBANG*. Universitas Sriwijaya.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Lee, W. W. & D. L. O. (2004). Multimedia-based instructional design. In *Pfeiffer* (second edi). Pfeiffer. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85025834183&partnerID=40&md5=84a6211723ab734721e05760926ef180>
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 175–182. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ijemar/article/view/4381>
- Nuraini, A., Sunardi, S., Ambarwati, R., Hobri, H., & Jatmiko, D. D. H. (2022). Analisis Karakteristik Kecerdasan Visual Spasial Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pisa Konten Shape and Space Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Menurut David Keirse. *KadikmA*, 13(1), 88. <https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31637>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Pitaloka, A. A. D. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA BUKU DIGITAL MATERI NEGARA-NEGARA ASEAN PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VI SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- PPP, C. G. (2018). *Modul Pembelajaran 1 . Letak Indonesia Pengaruhnya*

- Terhadap Potensi Sumberdaya Alam.* 1–46. <https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/IPS/Geografi/PER PEMBELAJARAN/Pembelajaran 1 IPS - Geografi.pdf>
- Prakoso, Rangga Hasian and Suhandi, Andi and Noviyanti, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan Smart App Creator Pada Subtema Jenis Jenis Pekerjaan Kelas Iv Sekolah Dasar.* 22, 1–52.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Rahmiati. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS SMART APPS CREATOR PADA MATERI MOMENTUM DAN IMPULS. In *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh.
- Ramdhan, D. M. (2022). Analisis Penggunaan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Digital Ips Sd Materi Karakteristik Geografis Indonesia Kelas V. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1). <https://doi.org/10.24929/alpen.v6i1.87>
- Rauf, A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART APPS CREATOR (SAC) DI SMPN 12 BULUKUMBA [Universitas Muhammadiyah Makassar]. In *Universitas Muhammadiyah Makassar*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Santosa, A. P. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Materi Sudut Dalam Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa Sd.*
- Santoso, Agung Dwi, 2020. Pengembangan Multimedia SAKTI (Sains Teknologi Interaktif) Pada Sub Tema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. SKRIPSI, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP). In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sundari, F. S., Safitri, N., & Supena, A. (2022). Strategi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/27061%0Ahttp://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/download/27061/12549>
- Susanti, E., Nurhamidah, D., & Syauki Faznur, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Oktober*, 8(2), 179–200. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v8i2.24717>

- Syamsuryadin, & Wahyuniati, F. S. (2017). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 3. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>
- Wardani, M. (2019). *PENGARUH KONDISI SOSIAL EKONOMI DAN GEOGRAFIS RUMAH TANGGA PETANI TERHADAP PENDIDIKAN ANAK DI DESA BANYUKUNING KECAMATAN BANDUNGAN KABUPATEN SEMARANG*. 21.
- Wijaya, R., Suratno, S., & Budiyo, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Pengapian Sepeda Motor. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(4), 513–523. <https://doi.org/10.31933/jimt.v2i4.462>
- Zahra, A. I. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL “ ARASO ” YANG DISESUAIKAN DENGAN JENIS KECERDASAN STIFIN*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.