

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data hasil temuan penelitian, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan pada tahap analisis meliputi analisis kebutuhan pengguna, kebutuhan konten materi, kebutuhan perangkat lunak, dan kebutuhan perangkat keras. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran PETA berbasis aplikasi Android dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi kecepatan kelas V di SD dengan menggunakan Smart Apps Creator 3 sebagai perangkat lunak dan laptop yang memiliki spesifikasi minimal *processor* Intel(R) Core(TM) i3-4000M CPU@ 2.40GHz sebagai perangkat keras pada proses desain dan pengembangan.
2. Penelitian pengembangan pada tahap desain menghasilkan beberapa komponen desain yang dimuat dalam aplikasi PETA meliputi: GBPM, desain aplikasi PETA, *flowchart* aplikasi, video pembelajaran, dan audio yang digunakan sebagai *background soundeffect*, suara narator, suara animasi.
3. Penelitian pengembangan pada tahap pengembangan menghasilkan media pembelajaran PETA berbasis aplikasi Android dalam bentuk *file.apk* dengan ukuran memori sebesar 88 mb yang dapat diakses melalui *link* Google Drive maupun melalui file dokumen yang dapat dikirimkan melalui WhatsApp. Hasil pengujian kelayakan perangkat lunak pada aspek *suitability*, *installability*, *adaptability*, dan *time behavior* menghasilkan simpulan bahwa media pembelajaran PETA berbasis aplikasi Android memenuhi standar ISO 9126, yakni pada: a) pengujian *suitability* yang memiliki kriteria sangat baik dengan persentase kelayakan materi sebesar 97% dan persentase kelayakan media sebesar 92,75%, b) pengujian *installability* dengan perolehan persentase sebesar 100%, c) pengujian *adaptability* dengan perolehan persentase sebesar 100%, serta d) pengujian *time behavior* yang memiliki kriteria baik dengan rata-rata perolehan *time behavior* di bawah 10 detik, yakni 00:04:33 detik.

4. Penelitian pengembangan pada tahap implementasi dalam proses pembelajaran menghasilkan simpulan bahwa penggunaan media pembelajaran PETA berbasis aplikasi Android dapat mendukung perolehan hasil belajar siswa yang lebih baik pada kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dengan kriteria amat kurang menjadi kategori baik serta dapat menciptakan aktivitas belajar siswa yang baik dalam proses pembelajaran.
5. Penelitian pengembangan pada tahap evaluasi dilakukan melalui angket respons siswa setelah menggunakan aplikasi PETA sebagai media pembelajaran di kelas yang terbagi ke dalam tiga aspek penilaian, yakni aspek kemudahan, minat, dan kegunaan. Hasil respons siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran PETA memberikan manfaat yang baik bagi siswa dalam memudahkan siswa belajar, minat belajar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Hal ini didukung oleh perolehan rata-rata respons siswa sebesar 87%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat baik terhadap media pembelajaran PETA berbasis aplikasi Android yang dikembangkan pada penelitian ini.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran PETA berbasis aplikasi Android diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran matematika pada materi kecepatan di kelas V SD.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh pihak lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran PETA berbasis aplikasi Android, yakni sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melanjutkan dan mengembangkan media pembelajaran PETA berbasis aplikasi Android diharapkan dapat membentuk tim pengembangan guna mempercepat proses pengembangan aplikasi.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melanjutkan dan mengembangkan media pembelajaran PETA berbasis aplikasi Android

diharapkan dapat membuat tampilan ikon karakter animasi sendiri guna menghasilkan tampilan karakter animasi yang lebih bervariasi.

3. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melanjutkan dan mengembangkan media pembelajaran PETA berbasis aplikasi Android diharapkan dapat membuat muatan video pembelajaran dengan menggunakan spesifikasi kamera DSLR atau kamera dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan spesifikasi kamera *smartphone* yang digunakan peneliti. Hal tersebut ditujukan agar kualitas tampilan video pembelajaran menjadi semakin baik.