

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android menggunakan model pengembangan 3D (*Define, Design, Develop*), dengan proses pengembangan sebagai berikut:
 - a. *Define* : Peneliti menganalisis lima kegiatan, yaitu : *Front and analysis, Learner analysis, Task analysis, Concept analysis, and Specifying instructional objectives*. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan pendidik.
 - b. *Design*: Tahap *design* terbagi dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design*. Tahap ini peneliti menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) yang akan diintegrasikan kedalam *software adobe flash professional CS6* guna menciptakan media pembelajaran berbasis aplikasi android.
 - c. *Develop* : Tahap ini terbagi dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal dan developmental testing*. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android, kegiatan pengembangan (*develop*) dilakukan

dengan langkah-langkah : 1) Validasi media pembelajaran oleh ahli. Ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: ahli media, ahli materi, ahli bahasa. 2) Revisi model berdasarkan masukan dari para ahli pada saat validasi. 3) Uji coba kepada praktisi. Tahap ini pendidik mengoperasikan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk menyesuaikan kebutuhan pendidik dan peserta didik. 4) Uji coba kepada peserta didik. Pada tahap ini peserta didik mengoperasikan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan menyelesaikan soal-soal evaluasi. Hal ini guna untuk mendapatkan respons peserta didik dan hasil tes peserta didik.

2. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat diuraikan sebagai berikut :
 - a. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dilakukan ahli materi menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 2,5, ahli media menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 3,88 dan ahli materi menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 4. Berdasarkan penilaian ahli, media pembelajaran berbasis aplikasi android dinyatakan layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran ahli.
 - b. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dilakukan praktisi menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 4,01. Berdasarkan penilaian praktisi, media pembelajaran berbasis aplikasi android dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas VII pada materi himpunan.

- c. Berdasarkan angket respons peserta didik media pembelajaran berbasis aplikasi android dinilai menarik, navigasi berfungsi dengan baik, animasi dan *background* tidak mengganggu.
- d. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap tes hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik adalah 73,33.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android, masih terdapat kekurangan yang perlu dikembangkan kembali. Hal tersebut yang menjadikan saran peneliti untuk penelitian selanjutnya, adapun saran peneliti sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan oleh peneliti dijalankan secara *single player*, sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat dijalankan secara *multiplayer*.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan soal pilihan ganda, sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya perlu dikembangkan lebih lanjut untuk penyelesaiannya soal menggunakan soal uraian.
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan oleh peneliti tidak dapat menyimpan data tes hasil belajar dan akun pengguna,

sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya perlu dikembangkan lebih lanjut agar media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki *database* sehingga dapat menyimpan data tes hasil belajar dan akun pengguna.

4. Media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan oleh peneliti dapat dioperasikan dengan adanya dukungan aplikasi *adobe air*, sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya perlu dikembangkan lebih lanjut agar media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat dijalankan tanpa dukungan aplikasi tambahan, seperti *Unity* atau *Android Studio*.
5. Media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan grup *Whatsapp* untuk interaksi antara pembuat dan peserta didik, atau pendidik dan peserta didik, sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya perlu dikembangkan lebih lanjut untuk media interaksi yang lebih efisien, dengan dukungan aplikasi *Google Meet* atau *Zoom*.
6. Akibat dampak *COVID-19*, media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan subjek penelitian sebanyak 6 peserta didik dari jumlah peserta didik sebanyak 56 orang, sehingga belum dapat mewakili keseluruhan peserta didik, maka disarankan untuk peneliti selanjutnya perlu dikembangkan lebih lanjut pada jumlah subjek yang lebih banyak sehingga dapat mewakili peserta didik, yaitu dengan jumlah subjek 30 peserta didik dari jumlah peserta didik sebanyak 56 orang.
7. Media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan *games* mencocokkan gambar yang dimana pada

pengoperasiannya terdapat kesalahan teknis jika tidak menyelesaikan setiap level, sehingga pada pengoperasiannya masih terlihat cacat, sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya perlu dikembangkan lebih lanjut agar *games* yang terdapat pada media aplikasi berbasis android tidak ada kesalahan teknis.