

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Eclipse* pada tema 7 subtema 1 di kelas IV SDN 060886 Medan Baru telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan ADDIE. Adapun kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi) (5) *Evaluation* (evaluasi).
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Eclipse* yang telah dikembangkan dan telah di validasi oleh validator ahli media memperoleh persentase kelayakan akhir sebesar 97% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, kemudian hasil persentase akhir ahli materi mendapat perolehan sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”, dan yang terakhir validasi oleh guru kelas IV (praktisi pendidikan) memperoleh persentase akhir sebesar 98% dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Efektifitas media pembelajaran berbasis *Android* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran memperoleh rata-rata nilai 47% dan sesudah menggunakan

media pembelajaran peserta didik memperoleh nilai rata-rata 88%. Hal tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1) Bagi sekolah

Diharapkan mampu untuk mendukung penggunaan media pembelajaran di sekolah yang berbasis teknologi dan menyediakan fasilitas yang dapat membantu kelancaran proses pembelajaran.

2) Bagi guru

Media pembelajaran berbasis *Android* diharapkan menjadi salah satu media yang digunakan sebagai sumber belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

3) Bagi siswa

Media pembelajaran berbasis *Android* dapat digunakan siswa untuk memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* untuk kedepannya namun pada penelitian ini media pembelajaran yang telah dikembangkan masih memerlukan revisi

terkhusus pada bagian materi, diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menyempurnakan kekurangan media ini.



THE
Character Building
UNIVERSITY