

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada pembahasan, kesimpulan yang dapat peneliti ambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research & Development (R&D)* dengan mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall yang akan berhenti pada tahap yang ke-6 yaitu uji coba produk. Pengembangan media pembelajaran ini memanfaatkan 3 *software/aplikasi* yaitu *Microsoft PowerPoint*, *iSpring Suite* dan *Website 2 APK Builder* dengan *Microsoft PowerPoint* sebagai software utama. Hasil dari pengembangan media ini adalah berupa aplikasi android dengan format .apk.
2. Hasil dari uji kelayakan adalah sebagai berikut
  - a. Hasil penilaian oleh ahli materi didapatkan skor persentase kelayakan media pada aspek muatan materi memperoleh skor persentase kelayakan sebesar 75%. Aspek penyajian materi memperoleh skor persentase kelayakan sebesar 75%. Aspek bahasa memperoleh skor persentase kelayakan sebesar 87,5%. Berdasarkan skor ke 3 aspek tersebut diperoleh skor akhir persentase kelayakan sebesar 76,8% dengan kriteria “Sangat Layak”.
  - b. Hasil penilaian media pada aplikasi media pembelajaran oleh ahli media pada aspek navigasi memperoleh skor persentase kelayakan sebesar 100%. Aspek tulisan (teks) memperoleh skor persentase kelayakan 75%.

Aspek bahasa memperoleh skor persentase kelayakan sebesar 100%. Aspek tampilan memperoleh skor persentase kelayakan sebesar 75%. Aspek penyajian materi memperoleh skor persentase kelayakan sebesar 75%. Berdasarkan skor ke 5 aspek tersebut maka didapatkan skor akhir persentase kelayakan sebesar 89,7% dengan kriteria “Sangat Layak”.

- c. Hasil penilaian oleh ahli praktisi pendidikan pada aspek muatan materi memperoleh skor persentase kelayakan 62,5%. Aspek penyajian materi memperoleh skor persentase kelayakan sebesar 81,8%. Aspek bahasa memperoleh skor persentase kelayakan sebesar 87,5%. Berdasarkan skor ke 3 aspek tersebut diperoleh skor total persentase kelayakan sebesar 77,9% dan masuk kriteria sangat layak.
3. Dari hasil penggunaan media, diketahui terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan jumlah persentase peserta didik yang memenuhi nilai ketuntasan atau KKM pada tahap pre-test sebesar 40% atau sebanyak 4 orang dan yang tidak memenuhi KKM sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 60%. Sedangkan pada tahap post-test jumlah peserta didik yang memenuhi KKM sebanyak 8 orang dengan persentase sebesar 80% dan yang tidak memenuhi KKM sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 20%.

## **5.2. Keterbatasan Produk**

Keterbatasan peneliti dalam mengembangkan media dan pelaksanaan penelitian mengakibatkan adanya kekurangan dalam proses pengembangan dan penelitian media interaktif berbasis aplikasi android ini. Beberapa diantaranya seperti penyempurnaan media yang dikembangkan karena terbatasnya alat dan

kemampuan dari peneliti. Adapun kekurangan yang perlu disempurnakan dalam media ini adalah sebagai berikut:

1. Perlu ada suara untuk menjelaskan semua komponen yang ada dalam pembelajaran
2. Perlu adanya musik pendukung dalam penggunaan media
3. Perlu adanya ruang diskusi tanya jawab dalam media agar lebih menarik
4. Perbaiki kualitas materi, gambar, video dan semua aspek dalam media
5. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar media ini dapat digunakan untuk *handphone* yang sistem operasinya menggunakan *IOS* atau *windows phone*. Karena media ini masih terbatas untuk *handphone* yang mempunyai sistem operasi android.

### 5.3. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Sekolah atau lembaga pendidikan diharapkan untuk selalu mendukung fasilitas-fasilitas yang diperlukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Terlebih dalam situasi pandemi seperti sekarang. Seperti menyediakan fasilitas belajar daring atau menyediakan fasilitas belajar mandiri.
2. Tenaga pendidik baiknya dapat mengoptimalkan kemampuan untuk berkreasi dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik secara mandiri dengan memanfaatkan sarana dan prasarana disekitar.

3. Diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut pada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android. Agar bisa digunakan dalam materi lain dan bisa digunakan untuk sistem operasi selain android.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY