

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah jelaskan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis android studio sangat penting untuk dikembangkan sebagai tambahan media dalam pembelajaran di dalam kelas. Media tambahan ini akan membantu dan memudahkan proses pembelajaran agar mencapai setiap tujuan yang diinginkan tanpa terbatas dengan kondisi dan keterbatasan penggunaan media berbasis teknologi di kelas, sehingga pembelajaran akan lebih efektif untuk dilaksanakan.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Android Studio* dikembangkan dengan model 4-D (*four-D Model*) yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).
3. Multimedia pembelajaran yang dibuat dengan *software Android Studio* telah memenuhi standar kualifikasi kelayakan dari tanggapan ahli materi dengan skor rata-rata 4,3 yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.
4. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Android Studio* telah memenuhi kriteria kelayakan dari tanggapan ahli media dengan skor rata-rata 4,4 yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.
5. Berdasarkan tanggapan guru bidang studi multimedia pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Android Studio* termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,9 dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,8 berdasarkan tanggapan siswa.
6. Ketuntasan belajar klasikal siswa kelas XI IPA SMAN I Kutabuluh setelah menggunakan multimedia pembelajaran sebagai sumber belajar mandiri mendapat persentase 94%.

6.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Pada penelitian lanjutan, sebaiknya media pembelajaran interaktif berbasis *Android Studio* diharapkan dapat dikembangkan juga pada materi biologi lainnya agar produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan pada setiap lembaga pendidikan khususnya sekolah-sekolah di Indonesia.
2. Pada penelitian lanjutan, sebaiknya ada inovasi baru pada pemograman *Android Studio* terkhusus pada bagian *quiz*, supaya hasil perolehan nilai siswa tidak hanya di *Screenshot* sebagai bukti, tetapi nilai siswa dapat langsung tersimpan pada E-mail peneliti. Hal ini juga dapat melatih kejujuran siswa.
3. Pada penelitian lanjutan ,sebaiknya pada menu video dibuat inovasi dalam mengatur cepat lambatnya video sesuai keinginan penggunaannya. Sehingga siswa dapat mengulang atau mempercepat video sesuai kebutuhan mereka.