

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran penginderaan jauh berbasis android penginderaan jauh di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, maka penelitian dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran penginderaan jauh berbasis android di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan menggunakan model pengembangan 4P yang meliputi 4 tahap, yaitu : 1) Tahap Pendefinisian (*Define*), yang terdiri dari kegiatan Analisis Awal, Analisis Peserta Didik, Analisis Konsep, serta Analisis Tujuan Pembelajaran, 2) Tahap Perancangan (*Design*), yang terdiri dari kegiatan Pemilihan Media, Pemilihan Format, dan Membuat Rancangan Awal, 3) Tahap Pengembangan (*Develop*), yang terdiri dari kegiatan Produksi Media dan Validasi Media, serta 4) Tahap Penyebaran (*Disseminate*).
2. Hasil pengujian kelayakan ahli media yang terdiri dari Desain Tampilan yang memperoleh skor rata-rata 4,37, Aksesibilitas dengan skor rata-rata 4, Penggunaan Bahasa dengan skor rata-rata 4,66, dan Ketertarikan dengan skor rata-rata 5. Jumlah skor rata-rata kelayakan ahli media yaitu 4,47 atau memiliki persentase 90,21% dengan kriteria “Sangat Layak”. Selanjutnya, hasil pengujian kelayakan ahli materi yang terdiri dari Kurikulum yang mendapat skor rata-rata 4,66, Penyajian Materi dengan skor rata-rata 4,30, Penggunaan Bahasa dengan skor 5, dan Evaluasi dengan skor rata-rata 5.

Jumlah skor rata-rata kelayakan ahli media yaitu 4,74 atau memiliki persentase 94,83% dengan kriteria “Sangat Layak”.

3. Hasil angket respon guru yang terdiri dari Desain Tampilan memperoleh skor rata-rata 4,5, Aksesibilitas dengan skor rata-rata 4,25, Media Pendukung dengan skor rata-rata 4,62, Latihan dan Evaluasi dengan skor rata-rata 4,5, dan Keterlaksanaan dengan skor rata-rata 4,66. Kemudian jumlah skor rata-rata dari angket respon guru adalah 4,50 atau memiliki persentase 90,66% dengan kriteria “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil angket respon peserta didik yang terdiri dari Desain Tampilan mendapat skor rata-rata 145,5 atau 90,93%, Aksesibilitas dengan skor rata-rata 140,5 atau 87,81%, Pemahaman Materi dengan skor rata-rata 133 atau 83,12%, Latihan dan Evaluasi dengan skor rata-rata 131,5 atau 82,18%, dan Keterlaksanaan dengan skor rata-rata 138,25 atau 86,40%. Kemudian jumlah skor rata-rata dari angket respon peserta didik adalah 138,25 atau memiliki persentase 85,71% dengan kriteria “Sangat Layak”.

5.2 Implikasi

Pada penelitian ini dihasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran penginderaan jauh submateri menerapkan penggunaan peralatan pengumpulan data pada permukaan bumi (*Ground Truth*).

Produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh siswa SMK sebagai sumber belajar tambahan (suplemen) dan sebagai media bantu belajar mandiri untuk siswa agar memahami materi penggunaan peralatan pengumpulan data pada permukaan bumi (*Ground Truth*). Selanjutnya, pengembangan aplikasi oleh guru diharapkan

mendapatkan pelatihan-pelatihan khusus mengenai ini, agar tujuan pengembangan dapat terlaksana dengan baik.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian lanjutan diharapkan melakukan uji pemakaian agar mengetahui kelayakan media pembelajarn berbasis android yang digunakan terhadap siswa dan melakukan uji efektifitas penggunaannya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media dalam meningkatkan hasil belajar siswa
2. Media pembelajaran berbasis android perlu dikembangkan sehingga memiliki cakupan sistem operasi yang lebih luas, seperti ke iOs. Tujuannya supaya peserta didik tidak memiliki kendala batasan dalam penggunaannya.
3. Kemampuan pengembangan media berbasis android oleh guru diharapkan dapat diperoleh melalui pelatihan-pelatihan khusus dalam penggunaan website *mit app inventor* atau website sejenisnya.
4. Kemudian diharapkan kepada peneliti bidang pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media aplikasi pembelajaran dengan materi yang lebih lengkap dan terkini sesuai silabus, juga mengintegrasikan aplikasi dengan *game* edukasi supaya tidak terkesan monoton dan membosankan.