

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan Aplikasi *Kodular* Pada Tema 5 “Ekosistem” Subtema 2 “Hubungan Antarmakhluk Hidup Dalam Ekosistem” Pembelajaran 1 di kelas V SDN 060874 Medan Perjuangan. Pengembangan media pembelajaran tersebut telah selesai dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan tahapan-tahapan penelitian pengembangan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk, diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

1. Uji kelayakan produk media pembelajaran berbasis *android* yang telah dikembangkan dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli media mendapatkan skor rata-rata 94,8% dan berada pada klasifikasi “Sangat Layak”. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli materi mendapatkan skor rata-rata 90,37% dengan klasifikasi “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Uji praktikalitas media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *kodular* yang dikembangkan, dilakukan oleh praktisi pendidikan yaitu guru kelas V SDN 060874 Medan Perjuangan yaitu Ibu Natalia

Talenta Bangun, S.Pd. Uji praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi pendidikan mendapatkan skor rata-rata total sebesar 4,6 kategori “Sangat Baik” dengan persentase kepraktisan sebesar 92,97% yang berada pada klasifikasi “Sangat Praktis”. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis untuk digunakan.

3. Uji efektivitas media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *kodular* terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji efektivitas media memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,75 dengan klasifikasi “Baik Sekali” dengan kategori ketuntasan “Tuntas”. Sebelum penggunaan media pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata 66 dengan klasifikasi “Cukup” dengan kategori ketuntasan “Tidak Tuntas”. Berdasarkan hasil rata-rata N-gain persen diperoleh hasil 58,09% dengan klasifikasi “Efektif”. Berdasarkan data hasil uji efektivitas media pembelajaran berbasis *Android* tersebut, maka media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *kodular* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah selesai dilakukan maka diperoleh saran yang dapat dijadikan masukan untuk perbaikan. Adapun saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *kodular* yang dikembangkan untuk digunakan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan minat dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *kodular* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikembangkan kembali oleh guru sesuai kebutuhan. Guru harus dapat lebih kreatif dan inovatif dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan di kelas.

### 3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *kodular* yang telah dikembangkan dapat menjadi opsi untuk mengatasi minimnya ketersediaan media pembelajaran yang dimiliki sekolah. Sekolah kedepannya diharapkan dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk kebutuhan pembelajaran.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *kodular* disarankan untuk memperhatikan dan melakukan pertimbangan pada prosedur pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bantuan dan memberikan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan suatu produk media pembelajaran berbasis teknologi.