

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Animalia (Sub Vertebrata), maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Media pembelajaran aplikasi *My Vertebrata* ini didesain dengan tampilan yang menggunakan banyak animasi beserta pemilihan warna yang tepat. Peneliti memilih warna yang cerah, yakni hijau muda, biru muda, kuning dan abu-abu. Aplikasi yang dirancang memuat berbagai konten sebagai berikut: tujuan pembelajaran, materi vertebrata, rangkuman, video vertebrata, soal quiz dan profil pengembang yang disusun pada halaman tertentu sehingga menghasilkan file aplikasi berukuran 62,4 megabytes yang dapat di-install pada perangkat berbasis android.
2. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Animalia (Sub Vertebrata) yang dikembangkan dikategorikan “Sangat Layak” dengan presentase 91,6%.
3. Berdasarkan penilaian dari ahli media, media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Animalia (Sub Vertebrata) yang dikembangkan dikategorikan “Sangat Layak” dengan presentase 90%.
4. Tanggapan guru Biologi SMA Negeri 2 Medan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Animalia (Sub Vertebrata) yang dikembangkan tergolong “Sangat Layak” dengan presentase 96,8%.
5. Tanggapan peserta didik SMA Negeri 2 Medan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Animalia (Sub Vertebrata) yang dikembangkan tergolong “Baik” dengan presentase 97,6%.
6. Media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Animalia dapat dinyatakan efektif dan valid digunakan, hal ini berdasarkan skor N-gain 0,62 yaitu mencapai presentase 62,85% dan dalam intepetasi “Sedang” yang mana masuk dalam kategori cukup efektif.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis mengajukan beberapa saran dalam mengatasi masalah yang ditemukan di lapangan.

1. Media pembelajaran aplikasi *My Vertebrata* diharapkan bisa menjadi alternatif pilihan media yang digunakan pada proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Medan ataupun bagi sekolah lainnya.
2. Membuat suatu penelitian yang sejenis dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Animalia dengan cakupan materi yang lebih luas.

