

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar kubus dilaksanakan di SMP Negeri 1 Batang Kuis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline, website apk builder pro, geogebra, yenka, dan picsart*. Pengembangan dimulai dari mengumpulkan dan memilih sumber materi pembelajaran dan mengemas materi pembelajaran bangun ruang sisi datar kubus, mendesain tampilan login dan tampilan materi, mencari gambar animasi kubus yang sesuai dengan materi, menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran, dan menentukan struktur pembuatan. Media yang selesai dikembangkan selanjutnya diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya.
2. Media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 87,25% dengan kriteria “sangat valid”. Media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase 87% oleh ahli materi dengan kriteria “sangat valid”. Jika dilihat dari aspek penilaian materi, media pembelajaran memperoleh persentase 87,5% untuk aspek kesesuaian materi, 85,42% untuk aspek penyusunan materi, 87,5% untuk aspek evaluasi, 87,5% untuk aspek bahasa, 87,5% untuk aspek efek bagi strategi pembelajaran, dan 87,5% untuk aspek bagi strategi pembelajaran, dimana seluruh aspek mendapatkan kriteria “sangat valid”. Dan media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase 87,5% oleh ahli media dengan kriteria “sangat valid”. Jika dilihat dari aspek penilaian media, media pembelajaran memperoleh persentase 87,5% untuk aspek bahasa, aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek tampilan visual, dan aspek konten dalam media, dimana seluruh aspek mendapatkan kriteria “sangat

valid". Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar yang telah dikembangkan dinyatakan "valid" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata persentase 87,24% oleh praktisi pembelajaran dengan kriteria "sangat praktis". Jika dilihat dari aspek penilaian praktisi pembelajaran, media pembelajaran memperoleh persentase 75% untuk aspek kesesuaian materi, 85,42% untuk aspek penyusunan materi, 86,9% untuk aspek evaluasi, 100% untuk aspek bahasa, 91,67% untuk aspek efek bagi strategi pembelajaran, dan 91,07% untuk aspek tampilan visual, dimana aspek kesesuaian materi mendapatkan kriteria "praktis" dan aspek yang lainnya mendapatkan kriteria "sangat praktis". Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar yang telah dikembangkan dinyatakan "praktis" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata persentase 84,28% dari angket respon siswa dengan kriteria "sangat efektif". Dimana hasil respon siswa terhadap media pembelajaran yaitu sebanyak 20 siswa menilai dengan kategori "sangat efektif" dan 14 siswa menilai dengan kategori "efektif". Jika dilihat dari hasil skor belajar siswa, Jika dilihat dari hasil skor belajar siswa media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini juga dinilai "efektif" dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar yang telah dikembangkan dinyatakan "efektif" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi bangun ruang sisi datar kubus saja sehingga diharapkan kepada pengembang media selanjutnya dapat mengembangkan pada materi yang lainnya agar lebih banyak lagi media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk belajar.

2. Dalam pembuatan media ini aplikasi utamanya adalah *articulate storyline*, sehingga untuk penelitian selanjutnya sebaiknya mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media seperti video animasi, gambar, dan audio dari jauh-jauh hari, karena untuk bahan-bahan tersebut dibuat dari aplikasi lainnya sehingga cukup menyita waktu dalam proses pembuatannya.
3. Untuk pengembangan media kedepannya, sandingkan media pembelajaran dengan pendekatan/model pembelajaran dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar media pembelajaran dapat menstimulus siswa dan dapat meningkatkan berpikir tingkat tinggi, kritis, serta kemandirian pada siswa.

