

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Tema 3 Subtema 1 “Hewan dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku” Untuk Siswa Kelas IV SD Swasta Nurul Qomar Percut T.A 2020/2021, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, mengembangkan produk awal, pengujian lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir dan penyebaran. Tetapi pada penelitian ini tahapan pengembangan media di batasi sampai tahap ke sembilan yaitu tahap revisi produk akhir.
2. Produk yang berhasil dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *Android* yang teruji kelayakannya oleh ahli media diperoleh rata- rata keseluruhan sebesar 94% dengan karegori “Sangat Layak”. Begitu juga dengan ahli materi diperoleh rata- rata keseluruhan sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Setelah itu, praktisi pendidikan mendapatkan skor 93,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian hasil uji coba kelompok kecil diperoleh rata- rata keseluruhan sebesar 91,4% dan uji coba kelompok besar diperoleh rata- rata keseluruhan sebesar 92% yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis *android* “Sangat Layak” digunakan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran dapat dijadikan alternatif bagi siswa untuk belajar dengan memanfaatkan teknologi. Selain itu, media ini dapat mudah dibawa kemanapun, sehingga siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran merupakan alat pendukung kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai pendidik disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan aplikasi berbasis *android* dengan berbantuan aplikasi *adobe flash cs6* hendaknya guru mempelajari terlebih dahulu bahan- bahan yang dibutuhkan dan cara penggunaan aplikasi.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis *android* dapat menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran di sekolah. Untuk itu, dalam pemanfaatannya harus memperhatikan sarana dan prasarana. Maka dari itu disarankan bagi sekolah agar kedepannya dapat mengembangkan media berbasis teknologi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang nantinya akan mengembangkan media pembelajaran disarankan untuk memikirkan dengan baik prosedur pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini. Penelitian ini

diharapkan dapat membantu serta memberikan inspirasi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan suatu media pembelajaran diberbagai perangkat selain *android* dalam perkembangan zaman yang semakin pesat.



THE
Character Building
UNIVERSITY