

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran analisis data dan pembahasan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi web 2 apk pada tema 7 sub tema 2 perkembangan teknologi sandang yang telah dilakukan melalui tahap analisis kebutuhan untuk menentukan masalah yang dihadapi siswa ,pengumpulan data, desain produk, validasi para ahli dan uji coba produk (kelompok kecil dan kelompok besar), revisi, serta uji coba pemakaian produk di kelas media tersebut efektif untuk digunakan.
2. Berdasarkan ahli media dan ahli materi serta respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi web 2 apk pada tema 7 sub tema 2 perkembangan teknologi sandang layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Tingkat kelayakan yang diberikan oleh ahli media yaitu 98% dan ahli materi sebesar 98% serta 93, 57% hasil angket respon siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi web 2 apk layak dan valid untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar mencapai 60% pada uji coba kelompok kecil dan 73% pada kelompok besar.

B. SARAN

Berkaitan dengan hasil penelitian dan kesimpulan, maka demi kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga, diharapkan dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran tematik dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna serta dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang berhubungan dengan aplikasi dengan baik demi mencapai tujuan pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain diharapkan dapat menambah wawasan terkait perkembangan teknologi serta memberikan masukan terkait media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi web 2 apk untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sebagai referensi sehingga lebih baik lagi.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan tentang penelitian yang bersifat RnD (Research and Development) yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam sebuah penelitian pengembangan.
4. Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi web 2 apk ini diperuntukkan siswa untuk belajar secara mandiri melalui *hand phone* yang dimiliki.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asnawir & Usman, B. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press
- Asri, B. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrohah & Alamsyah. 2010. *Buku Ajar Pengembangan Kurikulum*. Surabaya: Kopertais IV Press.
- Azhar, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grasindo.
- Darmadi, H. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 1984. *Media pendidikan*. Bandung: PT. Citra Adity.
- Isti, L. A . 2020. *Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. <https://www.journal.unesa.ac.id.pdf>. Diakses pada tanggal 09-10-2020 Pukul 20.50 Vol. IV No. I
- Johari & Andriana. 2014. *Penerapan Media Video Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Revrigen Terhadap Hasil Belajar Siswa*. <https://www.ejournal.upi.edu.pdf>. Vol. 1 No. 1 diakses pada tanggal 03-12-2020 pukul 09.00
- Kemdikbud. 2018. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kristianto, D. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Macromedia Flash Pada Materi Peluang di Kelas XII. IPS SMA Negeri 1 Purbalingga*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusprimanto. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V di SDN Pundung, Girirejo, Imogiri, Bantul*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta
- Paidi. 2011. *Diklat Perkuliahan Metodologi Penelitian Pendidikan Biologi*.
- Pribadi, A.B. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pujiriyanto. 2012. *Teknologi untuk Pengembangan Media & Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pusat Belajar
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sanjaya & Ridwan. 2020. *21 Refleksi Pembelajaran Daring Di Masa Darurat*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Putra Grafika.
- Sudjana, N & Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sleman Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Sukmadinata, N.S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiharsono, R. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember. CV Pustaka Abadi
- Surat edaran dari Kemendikbud RI Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) pada Satuan Pendidikan dan Surat Sekjen Mendikbud nomor 35492/A.A5/HK/2020*. 2020. Jakarta. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Surat edaran resmi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 2 tentang ketentuan proses belajar dari rumah*. 2020. Jakarta. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sutopo, A.H. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ulfa, E.H. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kela IV SD/MI*. Skripsi. Lampung. Universitas Islam Negeri
- Widoyoko, E.P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran, Panduan Praktis Bagi Pendidikan dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wuryanti, U & Badrun Kartowagiran. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Siswa Sekolah Dasar*. <https://www.researchgate.net.pdf>. Diakses pada tanggal 13-10-2020 Pukul 20.00
Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Biologi FMIPA UNY.