

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Smart Plus* sebagai media pembelajaran *online* berbasis android pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar telah selesai dilaksanakan. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan aplikasi *smart plus* layak digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli media mendapat persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat layak, validator ahli materi sebesar 74% dengan kriteria layak, ketertarikan siswa kelompok kecil dan kelompok besar mendapat presentase sebesar 82% dan 87% dengan kriteria sangat layak, keterbacaan media oleh guru sebesar 90%, keterbacaan media oleh siswa kelompok kecil dan kelompok mendapat presentase sebesar 91% dan 89% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart plus* layak/ valid digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 7 subtema 2 indahnya keberagaman budaya negeriku.

2. Pengembangan aplikasi *smart plus* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Peningkatan minat belajar diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar berdasarkan beberapa indikator minat, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Minat

belajar siswa memperoleh peningkatan pada kelompok kecil sebesar 40% dan untuk kelompok besar sebesar 40%. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dibuktikan bahwa media *smart plus* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *smart plus* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga, diharapkan dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan meningkatkan kreatifitas guru dalam menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Bagi Peneliti Lain, diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi masukan yang baik tentang media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai referensi.
3. Bagi Pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan tentang penelitian yang bersifat R&D (Research and Development) yang dapat dijadikan sebagai referensi.
4. Pengembangan aplikasi *smart plus* dapat dikembangkan secara berkelanjutan pada mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKAAN

- Aka, Kukuh Andri. 2016. Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembeajaran PKn. *Jurnal Pedagogia*, Vol: 5 No: 1
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2003. *Prosedur penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnesi, N & K, Hamid .A. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Internasional Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol: 2 No: 1
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad. A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Aryuni, W. 2015. *Pengaruh Kualitas Pembelajaran dan Fasilitas Belajar di Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TGB SMK Negeri 2 Klaten Pada Mata Pelajaran MDPL (Menggambar Dengan Perangkat Lunak)*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asrori, Imam & Ahsanuddin, M. 2015. *Media Pembelajaran Bahsa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*. Malang: CV. Bintang Sejahtera
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Azizah, A.N. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Di SMA Batik 2 Surakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Program Studi Pendidikan Akutansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Benny A. Pribadi 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta : Prenada Media Group
- Benny A. Pribadi. 2011. *Model Desain Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Dabbagh, N. and Ritland, B. B. 2005. *Online Learning, Concept, Strategies, And Application*. Ohio: Pearson

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Dikmenjur. 2004. *Pedoman Penulisan Modul*. Jakarta: Dikmenjur, Depdiknas.
- Dixit, P. K. 2014. *Android*. India: Vikas.
- Djamarah, S.B. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B & Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Efendi, Mohammad. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran: Pengantar Ke Arah Pemahaman KBK, KTSP dan SBI*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Fanny, Mahya, A, Partini, S & Sudirman. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol: I No. I
- Haryono, N.D. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ibrahim. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran, Bahan Sajian Akta Mengajar*. Jakarta: Depdiknas. Universitas Negeri Malang. Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Irawati, M. 2018. *Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta pada Pokok Bahasan Penyajian Data dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Isdisusilo. 2012. *Panduan lengkap menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Ismail, M, dkk. 2017. Development of Electrical Discharge Machine Die Sinking Application Using Android Platform. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*. Volume 23. No 4
- Ismayani, A. 2018. *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Joni, T.R. 1996. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Depdikbud.

- Kusuma, Y. 2011. *Membedah Kehebatan Android*. Jakarta: Grasindo.
- Kuswanto, J & Radiansah, F. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, Vol: 14 No: 1
- Lestari, A.S. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif pada E-Learning dengan Multimedia Design Mode*. Jakarta. Penerbit : Yayasan Pendidikan Yatalatop Islamic School.
- Lubis, M.A & Azizan N. 2019. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Mamat S. B. dkk. 2007. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Dirjen Kelembangan Agama Islam Depag.
- Miftah, M. 2013. Fungsi, dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, Vol: 1 No: 2
- Mila, L.A. 2019. *Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan PMIPA Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Muhibbin, S. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Mulyani, S & Johar, P. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana
- Mustakim. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Pixton Berbasis Pendekatan Kontekstual Di Madrasah Tsanawiyah Al-Furqon Kota Jambi*. Skripsi tidak diterbitkan. Jambi: Program Studi Tadris Fisika UIN Sulthan Thaha Saifuddinm Jambi.
- Muyaroah, Siti & Fajartia, Mega. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*. IJCET (2). Universitas Negeri Semarang
- Nuryadi, Astuti T.D, Utami E.S, & Budiantara, M. 2017. *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media
- Prasetyo, Sigit. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 1(1): 121-140.
- Qomariah, S.S & Sudiarditha, I.K.R. 2016. Kualitas Pembelajaran, Minat Belajar, dan Hasil Belajar Siswa: Studi Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X IIS SMA Negeri 12 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 4(1): 33-47. DOI: 10.21009/JPEB.004.1.3
- Resiani, Ni Kadek, Anak Agung Gede Angung, I Nyoman Jampel. 2015. Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa

Kelas VII Semester Genap di SMP N 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, Vol: 3 No: 1

Rogers, R., Lombardo, J., Mednieks, Z., & Meike, B. (2009). *Android Application Development*. United States Of America: O'Reilly Media, Inc.

Ronita. 2015. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan untuk Guru SD*. Bandung : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilzmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA).

Safitri, Dyah Nurdiana. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 1 Ngenep Kabupaten Malang*. Skripsi Tidak diterbitkan. Malang: Jurusan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Setiawan, Y. A. 2017. *Belajar Android Menyenangkan*. Surabaya: Pustaka Media Guru.

Siregar. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenamedia Group.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Subroto, H. T. 2000. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta

Sukmadinata. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung : Kesuma Karya.

Sukandi, dkk. 2001. *Belajar Aktif dan Terpadu*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.

Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Susilana, R., & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Syah, muhibbin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakara.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Ulfa, E.H. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Raden Intan Lampung.

Wahidumurni. 2017. *Metode Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/ Madrasah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Wina, Sanjaya 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Wulandari, A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta. Fakultas Teknik Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Universitas Negeri Yogyakarta.

Yaumi, M. 2018. *Media dan teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia group.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT