

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis android dalam pembelajaran IPA kelas VI sekolah dasar. Pengembangan produk pada penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah melewati tahapan-tahapan tersebut, dihasilkan sebuah produk yang kemudian diberi nama media interaktif “Jelajah Angkasa”. Media interaktif “Jelajah Angkasa” dapat digunakan sebagai media yang dapat menunjang proses pembelajaran IPA kelas VI pada muatan Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar baik secara langsung maupun secara daring.

Media interaktif “Jelajah Angkasa” dikemas dengan tampilan yang menarik, bahasa yang komunikatif, dan mudah dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik. Pada proses pengembangannya, media interaktif “Jelajah Angkasa” dibuat melalui Microsoft Office PowerPoint 2019 yang kemudian diubah format penyimpanannya melalui *I-Spring Suite 9* menjadi HTML5. Setelah formatnya menjadi HTML5, media dijadikan aplikasi dengan menggunakan APK *Builder* agar dapat diunduh di gawai berbasis Android yang dimiliki oleh peserta didik.

Proses pengembangan kemudian dilanjutkan dengan evaluasi yang dilakukan untuk menilai kelayakan produk. Evaluasi tersebut dilakukan melalui tiga tahap, yaitu penilaian para ahli, penilaian pengguna, dan uji coba produk kepada peserta didik yang meliputi uji coba *One to One* dan uji coba *Small Group*. Proses evaluasi para ahli melibatkan tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berdasarkan uji coba ahli tersebut media yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh persentase rata-rata sebesar 83,97% dan berdasarkan kategori penilaian maka media yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik.

Proses uji coba produk kepada peserta didik dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba *One to One* dan uji coba *Small Group*. Pada proses uji coba tersebut peserta didik mengisi kuesioner dan diperoleh rata-rata perolehan persentase sebesar 97,50%. Berdasarkan dalam kategori penilaian, maka produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik. Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa peserta didik dapat lebih mudah memahami dengan mengeksplorasi penggunaan media interaktif “Jelajah Angkasa”. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan oleh para ahli maupun uji coba pada peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Android “Jelajah Angkasa” untuk kelas VI sekolah dasar dinyatakan valid dan produk sangat layak untuk digunakan untuk menunjang proses pembelajaran IPA kelas VI Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar.

## B. Implikasi

Media interaktif berbasis Android “Jelajah Angkasa” yang dikembangkan oleh peneliti sangat sesuai untuk digunakan pada peserta didik di kelas tinggi khususnya kelas VI. Inovasi yang dilakukan pada media juga memungkinkan media ini menjadi sarana belajar untuk umum mengenai angkasa luar. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar, animasi, video, dan juga teks penjelasan yang sesuai dan dapat menarik minat peserta didik. Media ini juga dapat menunjang proses pembelajaran IPA baik secara langsung maupun pembelajaran jarak jauh.

Implikasi dan penerapan dari media pembelajaran interaktif “Jelajah Angkasa” menciptakan proses pembelajaran yang aktif, mandiri, dan bermakna. Peserta didik sangat diperbolehkan untuk mengeksplorasi media dengan mengakses menu-menu pilihan yang ada. Selain itu, terdapat informasi-informasi umum mengenai angkasa luar yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik tentang fenomena-fenomena benda langit yang juga dapat diamati dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan media “Jelajah Angkasa” terbukti lebih menyenangkan dibandingkan hanya dengan penugasan.

Peneliti berharap penelitian dan pengembangan media ini dapat menjadi inspirasi dan juga referensi bagi pendidik di tingkat sekolah dasar ataupun mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu

Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Diutamakan dalam hal-hal yang berkaitan dengan penunjang proses pembelajaran, pemberian wawasan umum, dan kegiatan eksplorasi mandiri di tingkat sekolah dasar. Dengan harapan proses pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik menjadikan keduanya lebih berperan secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### **C. Saran**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android “Jelajah Angkasa” ini mengalami beberapa kendala dalam pengembangannya, sehingga masih terdapat kekurangan dan kelemahan dari media yang dikembangkan. Oleh karena itu diperlukan adanya perbaikan yang berkesinambungan agar media ini semakin layak digunakan untuk jangkauan yang lebih luas. Pengadaan perbaikan dalam pengembangan juga diharapkan guna memperoleh media dengan kualitas yang lebih baik lagi.

Bagi peserta didik, peneliti menyarankan agar media pembelajaran interaktif “Jelajah Angkasa” ini dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran IPA pada Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal melalui kegiatan eksplorasi media secara mandiri.

Bagi pendidik, peneliti menyarankan media pembelajaran interaktif “Jelajah Angkasa” agar dijadikan inspirasi dalam menarik minat peserta didik

dalam proses pembelajaran. Media ini juga dapat menjadi alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA di Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar yang dirasa cukup sulit dan abstrak untuk dijelaskan secara konkret. Dengan harapan agar pendidik juga dapat menyadari pentingnya penggunaan perangkat pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih optimal.

Bagi peneliti disarankan agar pengembangan media pembelajaran interaktif “Jelajah Angkasa” ini dapat dijadikan awal untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Penelitian dan pengembangan juga harus terus dilakukan oleh peneliti sebagai calon pendidik mengingat pentingnya penggunaan perangkat pembelajaran berupa media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pengembangan produk akan lebih bernilai apabila peneliti terus melakukan perbaikan agar produk menjadi lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai gambaran dan referensi awal dalam mengembangkan media pembelajaran yang sejenis dan lebih kreatif serta inovatif.