

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa media video pembelajaran berbasis android pada materi penerapan rumus volume bangun ruang di kelas V SDN 06 Suwawa, Kec.Suwawa, Kab.Bone Bolango dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media video pembelajaran berbasis android pada materi penerapan rumus volume bangun ruang melewati 5 langkah-langkah penelitian dan pengembangan, yakni : a) potensi dan masalah diidentifikasi dengan cara wawancara, observasi dan penyebaran kuesioner kebutuhan guru dan siswa, b) pengumpulan data melalui review pustaka dan informasi materi, c) desain produk menggunakan perangkat keras (*hardwere*) dan perangkat lunak (*softwere*), d) validasi desain dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, e) revisi desain dilakukan berdasarkan saran dan komentar.
2. Berdasarkan hasil yang didapat dari ahli media untuk validasi media video pembelajaran berbasis android memperoleh skor rata-rata 90% dengan kriteria “sangat layak” sedangkan untuk hasil yang diperoleh dari ahli materi untuk materi penerapan rumus volume bangun ruang yaitu skor rata-rata 90% dengan kriteria “sangat layak”.

Kemudian skor hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi dilakukan rekapitulasi sehingga memperoleh skor rata-rata yaitu 90% dengan kategori “sangat layak”, maka dari hasil tersebut dapat dinyatakan media video pembelajaran berbasis android pada materi penerapan rumus volume bangun ruang di kelas V SDN 06 Suwawa yang telah dikembangkan layak digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil disimpulkan diatas, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

a. Bagi guru

Guru perlu membuat dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, menarik serta interaktif agar dapat menunjang kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi sehingga menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.

b. Bagi siswa

Hendaknya lebih berpartisipasi aktif dan memperhatikan setiap pembelajaran yang diberikan guru

c. Bagi sekolah.

Sebaiknya mendukung peningkatan sumber daya manusia bagi guru-guru dengan mengikutkan dalam kegiatan-kegiatan pendidikan seperti, *workshop*, diklat, seminar pendidikan dan lain sebagainya yang mampu meningkatkan kualitas guru dalam pembelajaran.

d. Bagi peneliti.

Media video pembelajaran berbasis android dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media video pembelajaran berbasis android.

Daftar Pustaka

- Arsana, I. A., & Julzarika, A. (2007). *Memfaatkan Fitur-fitur Google*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Arsyad, A. (2006). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016.). *MEDIA PEMBELAJARAN (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi)*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Eko Siswono, T. Y. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan (Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hari, B. S. (2019). *Mengenal Bangun Ruang*. Bandung: Penerbit Duta.
- Hartoko, A. (2012). *Kupas Tuntas Microsoft Office 2010 Word, Excel, Power Point*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hartuti, E. R. (2018). *Mempelajari bangun Ruang Limas*. Klaten: Intan Pariwara.
- Hasnida. (2014). *MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF, Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: LUXIMA METRO MEDIA.
- Indrianti, M., & Rifai, R. a. (2018). *Bangun Ruang Di Sekitarmu*. Jakarta: SUNDA KELAPA PUSTAKA.
- Ismayani, A. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis android dengan Thunkable*. Jakarta: Elex media Komputindo.
- Kustandi , C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Masruri, H. (2015). *Buku Pintar Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Miyanto. (2009). *Mempelajari Bangun Ruang Kubus*. Klaten: Intan Pariwara.
- Priatna, N., & Yuliardi, R. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Guru dan Calon Guru SD*. Bandung: REMAJA ROSDAKARYA.
- Purnomosidi, Wiyanto, Safiroh, & Gantiny, I. (2018). *Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Rahadi, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Rahman, S. (2018). *Panduan Editing Video ala Pro dengan Softwere Gratis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Sartika, Y. (2013). *Ragam Media Pembelajaran Adaptif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Familia.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Edisi Pertama)*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. Bandung: ALFABETA.
- Sukiman. (2012). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suryadi, A. (2015). *Membuat Media Pembelajaran Untuk Pemula*. Surabaya: Garuda Mas Sejahtera.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Thobroni, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan praktik*. Yogyakarta: AR RUZZ Media.
- Astuti, I. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis android. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan pendidikan Fisika*. Vol. 3, No. 1.
- Aziz, B. W., & Ahmad, A. A. (2020). Teknik Sinematografi praktis menggunakan Smartphone bagi dosen pengabdian di Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Dedikasi*. Vol. 22, No 1.
- Firmansyah, K., & Kamal, M. (2020). Pelatihan editing Video (videografi) menggunakan Aplikasi Smartphone (Kinemaster) bagi Santri PP. Al Lathifiyyah. *JURNAL PENGAMBIDIAN MASYARAKAT BIDANG INFORMATIKA*. Vol.1, No. 1.
- Hermawan, M. A., Sadaruddin, M., Wahyuni, S., Linsara, D., Ulpa, M., & Ariani, r. (2021). Pendampingan Promosi Wisata Gerabah Dengan Media Video di Dusun Pungkang Desa Masbagik Timur. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.1, No.1.
- Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP*,. VOL.2, No.2.
- Nasarudin. (2013). Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di sekolah. *al-Khwarizmi*, Vol. 1, No 2.

- Rianingtias, Okta 2019. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA. *Skripsi*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Randen Intan Lampung
- Hikmah, Ulfa Nur.2016. Pengembangan Media Video pembelajaran Globalisasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn (Studi Kasus: siswa Kelas IV SDN Purnowoso 01. Semarang). *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
- Pemerintah Indonesia. 2005. Undang-Undang Republik Indonesia No.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.Jakarta:Depdiknas