

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Mengacu pada hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *e-magazine* berbasis *android* sebagai media pembelajaran elektronik pada materi keanekaragaman hayati pokok bahasan Gastropoda dengan metode pengembangan *Reserch and Development* (R&D) dan mengaplikasikan model ADDIE yang tersusun atas 5 tahapan yakni analisis (*analyze*) berupa analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakteristik siswa, dan analisis media, kemudian desain (*design*) yaitu langkah merancang produk, langkah ketiga yakni pengembangan (*development*) dengan melakukan validasi produk oleh validator atau tim ahli materi dan ahli media, lalu pengimplementasian (*Implementation*), dan terakhir evaluasi (*evaluation*).
2. Kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian oleh validator media pembelajaran dengan hasil akhir setelah diperbaiki memperoleh kategorikan “Sangat Baik”. Penilaian oleh ahli materi dengan hasil akhir setelah diperbaiki kategori “Sangat Baik”.
3. Respon guru atas media *e-magazine* berbasis *android* pada pokok bahasan Gastropoda, memperoleh kategorikan “Sangat Baik”, maka media pembelajaran *e-magazine* berbasis *android* diterima dengan baik oleh guru.
4. Respon siswa terkait media *e-magazine* berbasis *android* pada pokok bahasan Gastropoda, ujicoba kelompok kecil memperoleh kategori “Sangat Baik”, uji

5. coba kelompok besar memperoleh kategori “Sangat Baik”, maka media pembelajaran *e-magazine* berbasis *android* diterima dengan baik oleh siswa sebagai calon pengguna.

5.2 Implikasi

1. Merujuk pada hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilangsungkan, media pembelajaran berupa *e-magazine* berbasis *android* pada materi keanekaragaman makhluk hidup pokok bahasan Gastropoda dapat digunakan sebab telah menjalani tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media.
2. Merujuk pada hasil pengembangan yang dilangsungkan, media yang dihasilkan sebagai produk pengembangan dapat menjadi pembaharuan media pembelajaran lebih menarik dan efisien.
3. Hasil penelitian ini digunakan untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih optimal dengan bantuan teknologi yang dapat mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dalam bentuk media pembelajaran kekinian, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan lebih efektif dan efisien.

5.3 Saran

1. Siswa diharapkan dapat menggunakan media *e-magazine* berbasis *android* pada pokok bahasan Gastropoda selama belajar mandiri, karena media dapat diakses tanpa terbatas ruang dan waktu saja akan memudahkan siswa dalam memperkaya wawasannya.
2. Guru bidang studi diharapkan dapat menggunakan *e-magazine* berbasis *android* pada pokok bahasan Gastropoda, sehingga kian memudahkan dalam memberikan contoh nyata dan wawasan kepada siswa.

3. Disarankan agar dilakukan riset lebih lanjut guna mengembangkan media *e-magazine* berbasis *android* pada materi keanekaragaman hayati untuk memperluas cakupan materi, konten ataupun pengembangan materi berdasarkan kebutuhan, sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi kian luas dan jelas.