

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android*. Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* dilakukan dengan adanya suatu analisis dan perbaikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis. Media pembelajaran aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* ini telah mengalami beberapa tahapan pengujian yang melibatkan 2 orang ahli yaitu 1 ahli media untuk menguji tampilan dan kelayakan media dan 1 ahli materi untuk menguji kualitas materi. Hasil data yang diperoleh dari pengujian yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi kemudian data tersebut di olah dan dilakukan perbaikan sesuai saran dan komentar yang telah diberikan oleh para ahli. Setelah media telah direvisi dilakukan pengujian kembali oleh ahli. Aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* yang telah dinyatakan layak atau valid untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli, produk diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan memberikan angket kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan kepada 20 orang peserta didik. Berdasarkan data hasil rekapitulasi angket uji coba peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* sudah baik atau sudah layak digunakan.

Berdasarkan analisis data dan revisi yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa media pembelajaran aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* yang telah diperbaiki sudah dinyatakan sudah baik dan layak digunakan dengan revisi agar media ini menjadi valid dan praktis didalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh data dari ahli media tahap awal sebesar 65,33% sehingga dinyatakan baik dan data dari ahli media pada tahap akhir sebesar 81,33% sehingga dinyatakan sangat baik dan valid. Kemudian dari ahli materi validasi dilakukan hanya satu tahapan yaitu sebesar 89,33% sehingga dinyatakan sangat baik atau valid. Selanjutnya hasil dari rakapitulasi data respon peserta didik sebesar 92,53% dan dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan hasil analisis pengujian ahli media, ahli materi dan respon

peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Pekalongan. Aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki kelebihan dan kelemahan adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android*.
 - a. Mempermudah peserta didik dalam belajar ekonomi khususnya dalam materi ilmu ekonomi dan permasalahannya.
 - b. Aplikasi ular tangga ekonomi berisikan 60 soal ekonomi materi ilmu ekonomi dan permasalahannya. Kemudian soal dan jawaban dimunculkan secara acak, jadi jawaban pemain satu dengan pemain lain tidak terletak pada posisi yang sama.
 - c. Ukuran file aplikasi sebesar 9,8 MB. Sehingga dapat di unduh pada *smartphone* yang kapasitas memorinya kecil.
 - d. Aplikasi ular tangga ekonomi disajikan dalam bentuk aplikasi di *smartphone* sehingga peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah kapan saja dan dimana saja
 - e. Aplikasi ular tangga ekonomi ini berupa file APK yang dapat disimpan di *smartphone* dan *flashdisk* kemudian dapat di *share* melalui *whatsapp* atau dapat di unduh melalui link.
 - f. Aplikasi ular tangga ekonomi ini bisa dimainkan secara *offline*/ tanpa koneksi internet

2. Kelemahan aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android*.
 - a. Aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* hanya tersedia soal ekonomi pada materi ilmu ekonomi dan permasalahannya.
 - b. Pada penyajian dan desain aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* ini masih sederhana.
 - c. Aplikasi ular tangga ekonomi ini hanya bisa dimainkan untuk 4 orang pemain.
 - d. Aplikasi ular tangga ekonomi ini tidak bisa di *setting* jumlah pemain.
 - e. Aplikasi ular tangga ekonomi ini tidak bisa dimainkan secara *multiplayer*.

B. Saran

1. Pemanfaatan

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi ekonomi khususnya pada materi ilmu ekonomi dan permasalahannya.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran dengan aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternative dalam proses pembelajaran dan guru diharapkan dapat mengembangkan secara berkelanjutan.

2. Pengembangan

a. Media pembelajaran aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* perlu dikembangkan dari segi teknis bermainnya dan perlu dikembangkan lagi dari segi menu-menu didalam aplikasi ular tangga ekonomi tersebut. Serta tampilan yang lebih menarik lagi.

b. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya uji coba dilakukan lebih luas. Uji coba tidak hanya dilakukan di satu sekolah saja dan satu kelas, namun uji coba bisa dilakukan lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.