

**PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID BERBANTU SOFTWARE ISPRING SUITE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI MADRASAH ALIYAH MA'ARIF 9 KOTAGAJAH TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Novita Anggestia<sup>1</sup>, Triani Ratnawuri<sup>2</sup>, Meyta Printandhari<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Metro

Email: novitaanggestia30@gmail.com<sup>1</sup>, t.ratnawuri@gmail.com<sup>2</sup>, meyta.pritandhari@gmail.com<sup>3</sup>

---

**KATA KUNCI**

Aplikasi *Android*,  
Pengembangan, *Software*  
*Ispring Suite*

---

**ABSTRAK**

Media pembelajaran adalah salah satu kebutuhan yang harus terpenuhi dalam proses pembelajaran. Hasil pra survei terhadap media pembelajaran yang digunakan di Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dalam pembelajaran dan terbatasnya gambar dalam buku ajar, LKS dan *Power Point* sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik seperti aplikasi *android*, aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ekonomi di susun secara ringkas, jelas, dan dibuat dengan bentuk yang praktis agar peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran dan dapat memahami materi. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu (*Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berdasarkan hasil pengembangan aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ekonomi diketahui hasil rekapitulasi data yang telah dilakukan oleh ahli materi media pembelajaran aplikasi *android* dengan skor rata-rata 86% masuk dalam kategori sangat layak dan dinyatakan valid, hasil rekapitulasi dari ahli media dengan skor rata-rata 87% masuk dalam kategori sangat layak dan dinyatakan valid. Selanjutnya uji kepraktisan oleh peserta didik kelas X IPS 1 Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah mendapatkan skor rata-rata 92,2% dan masuk dalam kategori sangat praktis sehingga dinyatakan praktis. penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi menggunakan aplikasi *android* ini layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *android* adalah media pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan dalam

proses pembelajaran.

---

**KEYWORDS**

*Android Application,  
Development, Ispring Suite  
Software*

---

**ABSTRACT**

*Learning media is one of the needs that must be fulfilled in the learning process. The results of the pre-survey of learning media used in the Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah Madrasah, researchers found several problems, namely the use of learning media that were less innovative in learning and the limitation of images in teaching books, worksheets and powerpoints so that students were not attracting attention in the learning process . So that learning media are needed that can attract the attention of students such as android applications, android application software assisted ispring suite as an economic learning media arranged concisely, clearly, and made in a practical form so that students are more interested and enthusiastic in learning and can understand the material. The development model used in this development is the ADDIE development model which consists of several stages, namely (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Based on the results of the development of android applications assisted by software ispring suite as an economic learning media it is known the results of recapitulation of data that have been carried out by learning media material experts on android applications with an average score of 86% included in the very feasible category and declared valid, the results of recapitulation from media experts with scores on average 87% fall into the category of very decent and declared valid. Furthermore, the practicality test by IPS X grade 1 students of Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah gets an average score of 92.2% and falls into the very practical category so that it is declared practical. research shows that economic learning media using this android application is suitable for use in learning. Thus it can be concluded that the learning media of android applications are learning media that are valid and practical to be used in the learning process.*

## PENDAHULUAN

Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik. Ketidak lancaran komunikasi antara guru dan peserta didik akan berakibat terhadap materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima dengan baik oleh peserta didik. Selain itu faktor lain yang mempengaruhi adalah media pembelajaran. Jika pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka proses penyampaian materi akan diterima oleh peserta didik dengan baik. Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan memanfaatkan *smartphone android* sebagai media pembelajaran agar memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan isi materi, salah satu perannya adalah memberikan kemudahan untuk terlaksananya pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi sarana atau informasi dalam membantu proses pembelajaran di kelas dan media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi perkembangan minat, sikap, sosial, emosi dan penalaran peserta didik. Oleh karena itu salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat membuat peserta didik antusias dan aktif di dalam kelas yaitu dengan menggunakan aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan data yang di peroleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 1 dan peserta didik. Berikut data terkait pembelajaran dan penggunaan media dalam proses pembelajaran di Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah di peroleh data yaitu terkait pembelajaran dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil observasi yang di lakukan oleh peneliti menemukan beberapa permasalahan yang diketahui bahwa sajian materi dalam buku ajar kurang kreatif, buku ajar yang belum dilengkapi dengan multimedia interaktif, dan guru masih kesulitan dalam menyampaikan materi ekonomi kelas X yang sesuai dengan media yang akan digunakan, serta peserta didik yang kurang semangat dan antusias dalam pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diperlukan media pembelajaran sebagai unsur penting dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *ICT (Information and Communication Technology)* yaitu media pembelajaran. Penggunaan aplikasi *android* sebagai media pembelajaran sesuai dengan keadaan di Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah karena berdasarkan rekapitulasi pra survei

penggunaan *smartphone android* mendapatkan rata-rata sebesar 92% pengguna *smartphone android*.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk berupa aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ekonomi yang valid dan praktis. Pengembangan aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ini diharapkan mampu mendongkrak minat belajar peserta didik. Selain itu dapat menarik perhatian peserta didik dan lebih antusias dalam memahami materi yang terdapat dalam mata pelajaran Ekonomi.

Media pembelajaran merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif. Sedangkan menurut Sadiman (Setiawan 2017:3) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar dapat terjalin.

*Mobile learning* merupakan alat yang relatif baru dalam dunia pendidikan yang berbentuk media dengan memanfaatkan perangkat *portable* dan teknologi bergerak. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Majid (Hidayat 2017:17) menyatakan bahwa "*mobile learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*. Perangkat tersebut dapat berupa PDA, telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya". *Software ispring suite* dapat mengubah file dalam bentuk *flash* yang dapat dilihat diberbagai perangkat. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Strielkowski dan Chingisheva (2018:526) menyatakan bahwa "*iSpring Suite allows creating digital courses in PowerPoint with the subsequent saving into a web format. Owing to the support of HTML.5 the materials developed in iSpring Suite are viewable in any devices – computers, laptops, tablet PCs, and smartphone*".

Aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* adalah aplikasi *android* yang digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru agar peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Aplikasi *android* memiliki komponen yang sangat penting karena dengan komponen-komponen ini suatu aplikasi *android* dapat berjalan dengan baik. pernyataan tersebut sesuai dengan

pendapat Supardi (2015:4-5) menyatakan bahwa ada empat komponen pada aplikasi *android*, yaitu: **1. *Activites*** merupakan komponen untuk menyajikan tampilan pemakaian (*interface user*) kepada pengguna. **2. *Service*** merupakan komponen yang tidak memiliki tampilan pemakai (*user interface*), tetapi service berjalan secara *background*. **3. *Content Provider*** merupakan komponen yang membuat kumpulan aplikasi data secara spesifik sehingga dapat digunakan oleh aplikasi lain.

## METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development (R&D)*. ADDIE muncul pada tahun 1990-an dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih valid dan praktis.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yang merujuk pada tahapan *Research dan Development (R&D)*, maka prosedur pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

### 1. *Analysis (Analisis)*

*Analysis* adalah proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Setelah melakukan observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik di Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah didapatkan masalah yang terdapat dalam pembelajaran yaitu peserta didik sering memperoleh bahan ajar berupa LKS, buku ajar, *PowerPoint* serta gambar yang ada dalam LKS dan buku ajar sebagai media pembelajaran. Sehingga membuat peserta didik merasa bosan karena proses pembelajaran yang monoton dan membuat peserta didik kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Sajian materi dalam buku ajar kurang kreatif serta membuat peserta didik kurang tertarik terhadap materi pembelajaran ekonomi serta minat belajar yang kurang karena penggunaan media yang kurang tepat.

Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu berupa pengembangan aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ekonomi yang dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik melalui *smartphone android* sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menunjang aktivitas peserta didik karena media tersebut

dapat diakses dimanapun oleh peserta didik baik di sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.

## **2. Desain (*Design*)**

*Design* merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan media pembelajaran. Desain produk yang dilakukan yaitu merancang dan menyusun materi yang akan disajikan dalam aplikasi *android* sebagai media pembelajaran ekonomi dengan materi Bank dan Lembaga Keuangan Bukan Bank menjadi sebuah aplikasi *android* yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang dicapai agar dapat dijadikan media pembelajaran.

## **3. Pengembangan**

*Development* adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada. Pada tahap pengembangan ini peneliti menghasilkan produk berupa aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran. Kemudian tahap selanjutnya akan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

## **4. Implementasi**

*Implementation* langkah nyata untuk menerapkan aplikasi *android*. Setelah melalui tahap pengembangan yaitu divalidasi maka sesuai dengan sasarannya produk ini akan diimplementasikan kepada kelompok terbatas yaitu kelas X IPS 1 di Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah.

## **5. Evaluasi**

Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi produk berupa media pembelajaran aplikasi *android* secara keseluruhan. Untuk mengukur dan mengetahui pendapat peserta didik maka peneliti menggunakan angket yaitu angket respon peserta didik dengan begitu peneliti akan dapat mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada pembelajaran yang diterapkan oleh Madrasah aliyah Ma'arif 9 Kotagajah. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti melalui dengan beberapa tahap yakni uji ahli dan uji kelompok terbatas. Uji ahli terdapat 2 jenis yaitu uji ahli materi dan uji desain media pembelajaran. Uji kelompok terbatas untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran aplikasi *android* pada mata pelajaran Ekonomi, dilakukan dengan beberapa peserta didik kelas X di Madrasah aliyah Ma'arif 9 Kotagajah.

Jenis data yang di kumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah

a. Data Kualitatif

Data kualitatif di peroleh dari hasil komentar atau saran dari angket untuk perbaikan produk. Angket penilaian oleh ahli di gunakan untuk mengetahui kevalidan produk sedangkan repon peserta didik di gunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran dari angket yang berupa deskripsi presentase kevalidan oleh para ahli dan kelayakan oleh peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan metode observasi, angket dan dokumentasi. Kegiatan observasi merupakan kegiatan pengamatan pada hal-hal yang berhubungan dengan obyek/ subyek yang di teliti. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab atau diisi. Setelah data di peroleh maka data perlu di analisis. Analisis data yang di gunakan adalah untuk menghitung skala valid dan praktisnya produk pengembangan yang di hasilkan. Menurut Riduwan dan Akdon (2013:18) rumus untuk mengelola data perkelompok adalah sebagai berikut:

Kriteria validitas produk dapat dinyatakan pada tabel dibawah in:

**Tabel 3. Kriteria Penilaian Valid Suatu Produk**

Nilai	Kategori	Penilaian
1	Sangat Layak	$81 < N \leq 100$
2	Layak	$61 < N \leq 80$
3	Cukup Layak	$41 < N \leq 60$
4	Tidak Layak	$21 < N \leq 40$
5	Sangat Tidak Layak	$0 < N \leq 20$

(Sumber: Penafsiran persentase angket (Riduwan dan Akdon:2013))

Berdasarkan tabel diatas, jika persentase yang diperoleh dari perhitungan adalah  $61 < N \leq 100$ , maka produk yang dihasilkan sudah dinyatakan layak dan dapat di lanjutkan ke tahap uji coba. Sedangkan untuk menghitung kepraktisan menurut Riduwan dan Akdon (2013:13) rumus untuk mengelola data perkelompok adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan validator}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk**

Nilai	Kategori	Penilaian
5	Sangat Praktis	$81 < N \leq 100$
4	Praktis	$61 < N \leq 80$
3	Cukup Praktis	$41 < N \leq 60$
2	Tidak Praktis	$21 < N \leq 40$
1	Sangat Tidak Praktis	$0 < N \leq 20$

(Sumber: Penafsiran persentase angket (Riduan dan Okdon:2013))

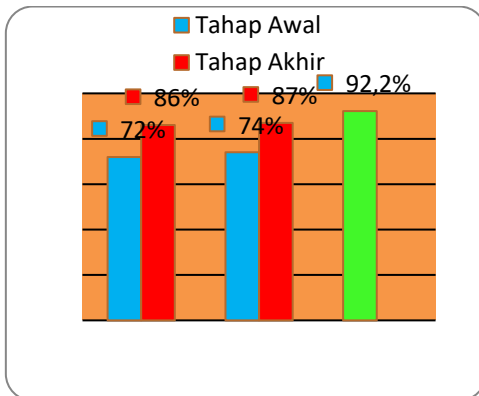
Berdasarkan tabel diatas, jika persentase yang diperoleh dari perhitungan adalah  $61 < N \leq 100$ , maka produk yang dihasilkan sudah dinyatakan praktis dan digunakan dengan merevisi kembali produk.

## HASIL PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran aplikasi *android* melalui dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap uji coba produk. Masing-masing validator akan mengisi lembar angket yang telah dibuat oleh peneliti dengan cara memberi tanda *checklist* (v) pada kolom yang sesuai dengan aspek atau indikator penilaian yang ada. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli.

Ahli tersebut terdiri dari 2 ahli media untuk menguji tampilan desain media aplikasi *android* dan 1 ahli materi untuk menguji mengenai penyajian materi. Kemudian media pembelajaran aplikasi *android* diuji cobakan pada kelompok kecil oleh kelas X IPS 1 Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran aplikasi *android*. Hasil data yang diperoleh dari validasi para ahli dan uji coba peserta didik dapat disajikan pada gambar berikut:





Gambar 1. Persentase Penilaian Media *pembelajaran aplikasi android* oleh Kedua Ahli (Materi dan Media) serta Peserta didik

Hasil analisis data dan revisi produk yang telah dilakukan didapatkan hasil akhir berupa aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Produk valid didapat dari hasil angket ahli media dan ahli materi. Validasi materi dilakukan oleh 1 orang ahli yaitu Bapak Subandi, S.E. dengan 10 aspek yang dinilai dan hasil persentase rata-rata pada tahap 1 72% dan tahap 2 atau tahap akhir 86%. Validasi media dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu Ibu Tiara Anggia Dewi, M.Pd dan Bapak Supriyo, M.Pd dengan 10 aspek yang dinilai dan hasil persentase pada tahap 1 adalah 74% dan tahap 2 atau tahap akhir 87%. Sedangkan kepraktisan produk didapat dari angket peserta didik yaitu 92,2%.

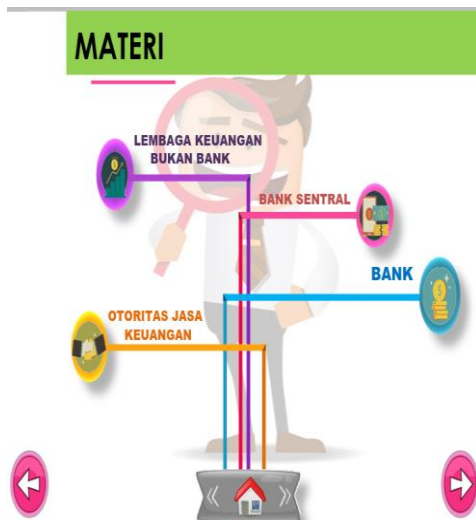
Hasil analisis pengujian ahli media, ahli materi dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *android* yang dikembangkan oleh peneliti layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran, Berikut ini sebagian tampilan draf aplikasi *android* yang dihasilkan:



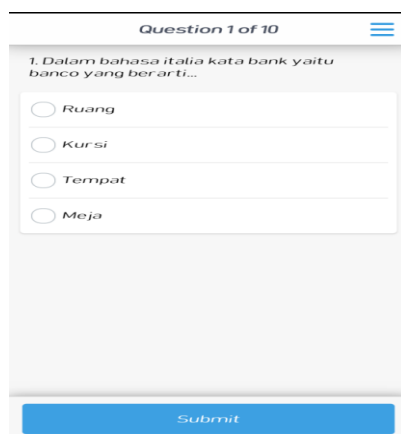
Gambar 2. Tampilan Pembukaan Aplikasi *Android*



Gambar 3. Tampilan Pilihan Menu Aplikasi *Android*.



Gambar 4. Tampilan Menu Materi



Gambar 5. Tampilan Menu Soal Evaluasi.

## PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis. Pengembangan aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran melalui dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap uji coba produk. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli. Ahli tersebut terdiri dari 2 ahli media untuk menguji tampilan desain aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran dan 1 ahli materi untuk menguji mengenai penyajian materi. Kemudian aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran diuji cobakan pada peserta didik kelas X IPS 1 Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran aplikasi *android*.

Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran aplikasi *android* ini yaitu materi bank dan lembaga keuangan bukan bank. Media pembelajaran aplikasi *android* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi bank dan lembaga keuangan bukan bank dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah. Aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu sebagai berikut:

### 1. Kelebihan Media Pembelajaran Aplikasi *Android*

- a. Aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran dapat dengan mudah dioperasikan diberbagai jenis *smarth phone android*.
- b. Aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun
- c. Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi Bank dan Lembaga Keuangan Bukan Bank, karena Aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ini dikemas dengan menarik dan simple.
- d. Aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

## 2. Kekurangan Media Pembelajaran Aplikasi *Android*

- a. Aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ini masih terbatas pada materi Bank dan Lembaga Keuangan Bukan Bank.
- b. Soal evaluasi dalam aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ini kurang banyak.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi *android* sebagai media pembelajaran dinyatakan layak dan praktis. Hal ini dapat diketahui dari hasil persentase validasi materi tahap kedua atau akhir yaitu 86% dengan kriteria sangat layak. Validasi media tahap akhir 87% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan kepraktisan produk didapat dari angket peserta didik. Persentase kepraktisan oleh peserta didik adalah 92,2,6% dengan kriteria sangat praktis. Hasil analisis pengujian ahli materi ahli media dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *android* yang dikembangkan oleh peneliti layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran Ekonomi.

Saran dalam pengembangan media pembelajaran aplikasi *android* yaitu untuk keperluan pemanfaatan produk dan sasaran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut mengenai produk yang dikembangkan. Secara rinci saran yang diajukan sebagai berikut :

### 1. Saran Pemanfaatan Produk

#### a. Bagi Peserta Didik

Produk aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran disarankan untuk dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik dalam memahami materi Bank dan Lembaga Keuangan Bukan Bank.

#### b. Bagi Guru

Aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative dalam sumber belajar peserta didik, guru dapat menyampaikan materi. Aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber atau referensi dalam pembelajaran.

#### c. Bagi Peneliti

Pengembangan aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran.

## 2. Saran Pengembangan Lanjutan Produk

Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut, pengembangan media lebih lanjut perlu dilakukan revisi pada penambahan animasi, gambar, teks, maupun suara agar dapat memberikan tingkat kemenarikan yang lebih tinggi agar peserta didik lebih tertarik lagi untuk meningkatkan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, dan Riduwan. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayat, Sarip. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mahasiswa Pada Materi Elektrokimia*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Irwansyah, dan V Moniaga. 2014. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish .
- Setiawan, Adi. 2017. *Belajar Android Menyenangkan*. Surabaya: CV Cipta Media.
- Strielkowski dan Chigisheva. 2018. *Leadership For The Future Sustainable Development of Business and Education*. Switzerland: Springer Internasional Publishing.
- Supardi, Yuniar. 2017. *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

