

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai ”Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Integrasi Aplikasi Office Di SMA Negeri 1 Toba Kabupaten Sanggau” maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi Integrasi Aplikasi Office menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap analisis menunjukkan bahwa siswa tidak pernah mempelajari mata pelajaran TIK/informatika sehingga kesulitan mengikuti mata pelajaran informatika dan tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis Android karena seluruh siswa menggunakan smartphone Android. Tahapan desain menunjukkan bahwa desain terdiri dari sepuluh bagian yaitu intro, halaman menu, halaman capaian pembelajaran/tujuan pembelajaran (CP/TP), halaman materi, halaman video, halaman simulasi, halaman glosarium, halaman latihan, halaman petunjuk, dan halaman pengembang. Tahapan pengembangan menggunakan aplikasi Thunkable, Google Sites, Bandicam, Ezgif, Photoshop CS6, Bandicam, Youtube, dan Wordwall. Tahapan implementasi melibatkan 23 siswa SMA N 1 Toba.
2. Media pembelajaran telah diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi dinyatakan layak dengan kategori sangat baik. Menurut ahli materi aspek kesesuaian, kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dari media pembelajaran sudah tergolong baik. Menurut ahli media aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, *aesthetic* atau keindahan, integrasi media, dan kualitas teknis dari media pembelajaran sudah tergolong sangat baik.
3. Media pembelajaran telah diujicobakan ke siswa dan mendapatkan respon yang sangat baik. Menurut siswa aspek kemudahan penggunaan dan

navigasi, kejelasan sajian, *aesthetic* atau keindahan, dan kualitas instruksional sudah tergolong sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak penggunaan media pembelajaran terhadap nilai hasil belajar siswa.
2. Guru dapat menggunakan *smartphone* sebagai sarana dan prasarana dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.
3. Perlu dikembangkan media pembelajaran menggunakan *smratphone* pada elemen lain pada mata pelajaran Informatika.
4. Perlunya sosialisasi dari pihak sekolah ataupun perguruan tinggi ke orang tua tentang penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran.
5. Perlunya dukungan dari pihak sekolah maupun perguruan tinggi untuk membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *smartphone*.