

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan pendekatan pengembangan ADDIE. *Analysis* (Tahap Analisis) dilakukan dengan cara observasi dan mewawancarai guru mata Pelajaran informatika dan siswa kelas VII untuk memahami situasi pembelajaran di kelas VII SMP Santo Benediktus Pahauman. *Design* (tahap desain), yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis Android berupa *storyboard* dan *flowchart*. *Development* (tahap pengembangan) media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari halaman pendahuluan, petunjuk, materi, video, evaluasi, dan profil. *Implementation* (tahap implementasi) akan dilakukan untuk memastikan terpenuhinya kebutuhan media pembelajaran melalui implementasi pada siswa kelas VII SMP Santo Benediktus Pahauman. *Evaluation* (tahap evaluasi) adalah proses menentukan apakah suatu produk yang dikembangkan dapat digunakan. Evaluasi akan dilakukan oleh dua orang ahli media dari dosen Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan satu orang ahli materi dari guru SMP Santo Benediktus Pahauman
2. Berdasarkan hasil penelitian, kelayakan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi kodular pada mata Pelajaran informatika di kelas VII SMP Santo Benediktus Pahauman diketahui dari segi media dan materi tergolong “Sangat Layak” dengan nilai rata-rata dari ahli media adalah 93% dan nilai rata-rata dari ahli materi adalah 83% tergolong “Sangat Layak”.
3. Berdasarkan respon siswa, dengan demikian media pembelajaran berbasis Android pada mata Pelajaran Informatika kelas VII SMP Santo Benediktus Pahauman dikategorikan “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 92%.

B. Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian diatas, maka saran yang diberikan bagi siswa atau peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi kodular hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Diharapkan media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan dapat digunakan untuk pembelajaran Dampak Sosial Informatika, sehingga membangkitkan minat siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi yang di sajikan.
2. Mengingat hasil produk yang diteliti dan dikembangkan bermanfaat bagi pembelajaran, maka kedepannya guru akan mengembangkan produk tersebut dalam skala yang lebih besar atau pada materi lainnya, termasuk mata Pelajaran lain.
3. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi kodular, sebaiknya memperhatikan karakteristik dari pengguna agar tercipta media pembelajaran yang mudah digunakan.
4. Peneliti selanjutnya dapat memperbaiki hambatan penelitian dan mengembangkan penelitiannya dengan baik.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media pembelajaran lebih lanjut dapat dilanjutkan dengan cara sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika dapat terus diuji efektivitasnya bagi pengguna media di kelas.
2. Media pembelajaran ini memungkinkan untuk dapat terus dikembangkan, media pembelajaran untuk berbagai perangkat selain Android.