

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Jaringan Komputer di Kelas X di SMA Negeri 1 Toho adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Android pada Materi Jaringan Komputer untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Toho melalui tahapan ADDIE. Tahap analisis diketahui siswa tertarik belajar menggunakan *smartphone* Android dengan fitur materi, video dan latihan. Tahap desain diketahui terdapat empat (4) menu pada media pembelajaran berbasis android. Tahap pengembangan diketahui bahwa media pembelajaran berbasis android dikembangkan menggunakan MIT App Inventor. Tahap Implementasi, media pembelajaran berbasis android diterapkan pada 30 siswa kelas X SMA Negeri 1 Toho.
2. Berdasarkan Kelayakan Media pembelajaran Berbasis Android pada Materi Jaringan Komputer untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Toho dilihat dari aspek media dan materi. Pada aspek media diketahui bahwa media pembelajaran berbasis android layak untuk digunakan dengan persentase 91,5% kategori “Sangat Layak”. Pada aspek materi diketahui bahwa media pembelajaran berbasis android layak untuk digunakan dengan persentase 94,0% kategori “Sangat Layak”.
3. Respon Siswa terhadap Media pembelajaran Berbasis Android pada Materi Jaringan Komputer untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Toho diketahui skor rata-rata skala besar kecil 79% sedangkan skor rata-rata skala besar diperoleh 94,16%. dalam kategori “Sangat Baik”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan adapun saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru maupun pihak sekolah dapat menggunakan media pembelajaran berbasis android sebagai salah satu sarana untuk belajar mata pelajaran Informatika.
2. Guru maupun Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis android tidak hanya pada materi Informatika saja tetapi juga materi-materi lainnya.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan berbagai fitur tambahan yang belum ada pada media pembelajaran berbasis android ini, seperti *game* dan menu menyimpan data.
4. Peneliti selanjutnya dapat menerapkan media pembelajaran berbasis android di kelas yang berbeda.
5. Peneliti selanjutnya dapat membuat media pembelajaran berbasis android tidak hanya pada *platform* Android tetapi juga pada *platform* lainnya seperti iOS dan Windows.