

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *android* yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Analysis merupakan tahap pertama dalam pengembangan yang berupa analisis kebutuhan pengguna serta analisis *hardware* dan *software*. Tahap kedua adalah *design* yang merupakan tahap perancangan dari pengembangan yang akan dilakukan. Hasil dari tahap *design* ini berupa *flowchart*, rancangan *storyboard*, dan desain antar muka dari media pembelajaran tersebut. *Development* merupakan tahap pengembangan yang sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat dengan memanfaatkan website <http://ai2.appinventor.mit.edu>. Pada tahap ini dilakukan pengujian oleh ahli media, materi dan juga evaluasi untuk mengetahui kualitas produk. Data hasil perhitungan diperoleh dari tingkat kelayakan yaitu oleh ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh pada tahap pengujian, kemudian diolah menggunakan *software* Microsoft Excel. Berdasarkan data tersebut diperoleh persentase kelayakan, penentuan kategori ini berdasarkan tabel skala persentase kelayakan. Pada tahap *implementation*, produk yang sudah jadi di uji cobakan kepada pengguna yang merupakan siswa kelas IX A dan B SMP Yakhalusti Pontianak. Tahap *evaluation* merupakan tahap yang dilakukan disetiap tahapan untuk melakukan perbaikan pada pengembangan media yang dilakukan. Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini adalah berupa aplikasi berbasis *android* dengan format *.apk.

2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi dampak sosial informatika dari penilaian ahli media dan ahli materi. Produk yang dihasilkan telah divalidasi oleh ahli media 1 dan 2 memperoleh presentase sebesar 90% dikategorikan sangat layak, sedangkan hasil penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,20% dikategorikan sangat layak. Dari hasil penilaian oleh kedua ahli media dan satu ahli materi maka media pembelajaran berbasis *android* sangat layak digunakan di kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan telah dinilai dan memiliki kelayakan dari kedua ahli media dan ahli materi serta respon siswa yang baik, sehingga dengan demikian media pembelajaran berbasis *android* yang telah dibuat di SMP Yakhalusti Pontianak dapat dikatakan layak digunakan untuk proses belajar mengajar dan digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* dengan ujicoba produk. Uji coba produk dilakukan pada seluruh siswa kelas IX A dan B dengan skor 5490 dengan persentase sebesar 87,14% masuk dalam kategori “sangat layak”. Dari hasil respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis sangat *android* layak digunakan di SMP Yakhalusti Pontianak.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Siswa lebih giat belajar di lingkungan Sekolah maupun di luar sekolah, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* sebagai penunjang proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Pendidik bisa menggunakan media pembelajaran berbasis *android* untuk proses pembelajaran khususnya pada materi dampak sosial

informatika, selain itu guru juga bisa mengembangkan media untuk belajaran pada materi lainnya.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk dan menguji tingkat kelayakannya. Bagi peneliti selanjutnya untuk bisa mengembangkan media dengan lebih kreatif sehingga bisa digunakan oleh banyak orang.