

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan model ADDIE sebagai desain pembelajarannya. Adapun langkah-langkah pada tahapan penelitian model ADDIE adalah (*Analysis*) Analisis, (*Design*) Desain, (*Develop*) Pengembangan, (*Implementation*) Implementasi, dan Evaluasi (*Evaluation*). Tetapi tahap implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan dikarenakan kondisi pandemi CoVid-19 dan anjuran Pemerintah untuk melakukan kegiatan pembelajaran dirumah. Tujuan penelitian ini telah tercapai dimana media pembelajaran yang dikembangkan telah diketahui sejauh mana kelayakannya untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* dengan Menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik kelas X TIPTL SMKN1 Lubuk Pakam.

2. Berdasarkan data validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi sebagai Validator, maka media pembelajaran ini dinyatakan memenuhi persyaratan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil dibuktikan dari ahli media dengan nilai skor **3,90 (Layak)** dan dari ahli materi dengan skor **3,66 (Layak)**.

5.2 Implikasi

Karena masih terbatasnya beberapa media yang dapat disampaikan oleh guru terkhusus dalam pemanfaatan *android* saat ini yang sudah mencakup luas seluruh golongan dengan penggunaan *android*. Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik memiliki keleyakan yang sangat baik digunakan untuk siswa kelas X TIPTL.

Maka dari itu dengan adanya model pembelajaran yang baru dengan menggunakan media pembelajaran terkhusus dalam pemanfaatan *android* yang tepat guna diharapkan keaktifan siswa dapat meningkat dan termotivasi belajarnya. Melalui pembelajaran *android* proses pembelajaran dapat berjalan sepanjang waktu (*long life learning*), sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menghemat waktu.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Masa kini sarana teknologi berupa *smartphone android* telah memadai serta hampir semua siswa sudah memiliki yang dinamakan *smartphone*, Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran berbasis *android* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta agar siswa bisa belajar secara praktis dimanapun dan kapanpun, ditambah lagi dengan adanya pandemi saat ini. Mengharuskan guru untuk melakukan pembelajaran secara *online* atau daring. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk guru di seluruh indonesia.
2. Di masa pandemi ini Guru di sekolah dituntut dan harus mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran untuk siswa dan lebih memanfaatkan media pembelajaran, baik itu video edukatif, animasi, media pembelajaran *e-learning*, maupun media pembelajaran *mobile learning* namun tetap dipantau dalam proses pembelajarannya.
3. Media pembelajaran berbasis *smartphone android* perlu dikembangkan dalam cakupan yang lebih, tidak hanya pada sistem *android*. Hal ini bertujuan agar semua peserta didik dapat menggunakan aplikasi *adobe flash cs 6* tanpa ada kendala batasan sistem operasi