

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran android kodular pada elemen gambar elemen gambar konstruksi utilitas gedung dan plumbing di SMK 5 Medan, maka kesimpulan yang diambil adalah:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Android Kodular pada elemen Gambar konstruksi utilitas gedung dan plumbing di SMKN 5 Medan dengan model pengembangan *ADDIE* dalam mengembangkan produknya. Model tersebut terbagi atas 5 tahap, yaitu: (1) Analisis, yang terdiri atas analisis kebutuhan, materi, dan siswa, pada tahap ini diketahui bahwa media yang dikembangkan diperlukan bagi pendidik dan peserta didik di SMKN 5 Medan (2) Perancangan dijalankan dengan menyiapkan bahan, merancang tampilan awal, dan merancang tampilan isi aplikasi kodular. (3) Pengembangan melibatkan penilaian kelayakan oleh validator materi dan validator media. (4) Uji coba atau *Implementation* diikuti oleh 24 Siswa/I kelas XI DPIB 3 SMKN 5 Medan. (5) Evaluasi dilakukan dengan melakukan analisis data instrumen yaitu angket yang telah dinilai oleh validator dan pengguna. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis Android Kodular. Setelah produk awal didapatkan, validator materi dan media melakukan pengujian/validasi, kemudian validator memberikan saran serta komentar

sehingga media pembelajaran diperbaiki. Tahap akhir adalah dengan dilakukannya pengujian dengan 24 siswa/i yang merupakan siswa/I Kelas XI DPIB 3 Pada Elemen Gambar Konstruksi Utilitas Gedung dan Plumbing di SMK N 5 Medan terhadap media pembelajaran ini.

2. Hasil dari penelitian kelayakan media berbasis android kodular didasarkan pada hasil *mean* validasi yaitu: (1) Hasil dari validator materi yaitu mendapatkan skor 4,4 dengan interpretasi “sangat layak”. (2) Hasil validator media yaitu mendapatkan skor 3,83 dengan interpretasi “layak”. Respon pengguna/siswa terhadap media pembelajaran android berbasis kodular mendapatkan skor 4,36 dengan interpretasi “sangat layak”. Dengan hasil yang didapatkan, media pembelajaran berbasis android kodular ini layak dipakai Siswa/I kelas XI DPIB 3 elemen Gambar Konstruksi Utilitas Gedung dan Plumbing di SMK N 5 Medan.

5.2. Implikasi

Dalam penelitian ini produk yang berhasil dikembangkan yaitu, media pembelajaran berbasis Android Kodular. Produk yang dikembangkan bisa digunakan oleh siswa/I SMK DPIB pada Elemen Gambar Konstruksi utilitas Gedung dan Plumbing sebagai sumber belajar mandiri dan media bantu pembelajaran untuk memahami materi gambar Instalasi Air bersih dan Kotor.

5.3. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka dapat diberikan saran oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Tenaga pendidik disarankan membuat dan mengembangkan media pembelajaran sebagai bahan ajar yang mudah dipahami siswa dan disesuaikan dengan perilaku siswa. Dengan cara ini, diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar untuk mencapai hasil belajar terbaik
2. Untuk membantu peneliti di bidang pengembangan berikutnya agar mengembangkan media pembelajaran android berbasis kodular yang lebih lengkap dan sesuai dengan kurikulum. Yang digunakan
3. Dengan media pembelajaran, peserta didik mendapatkan alternatif untuk belajar sendiri
4. Diharapkan bahwa penelitian lanjutan akan menguji keefektifannya untuk menentukan pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa.