

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X di SMK Swasta Imelda yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* untuk siswa kelas X jurusan TKJ dan RPL SMK dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan yang dilalui yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* sehingga diperoleh produk akhir media pembelajaran berbasis *android*.
2. Media pembelajaran berbasis *android* pada siswa kelas X Jurusan TKJ SMK Swasta Imelda mendapatkan kriteria “Sangat Layak” dari ahli materi, ahli media dan akseptansi siswa. Jadi dapat disimpulkan, dari keseluruhan penilaian tersebut media pembelajaran berbasis *android* layak digunakan dalam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X di SMK Swasta Imelda
3. Media pembelajaran berbasis *android* dapat menarik minat belajar bagi siswa, hal ini berdasarkan dari angket respon minat belajar siswa yang menunjukkan skor sebesar 81,9, termasuk kategori peningkatan tinggi . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak dan efektif digunakan sebagai media bantu dalam kegiatan belajar siswa dikelas.

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran) berbasis *android* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X di SMK Swasta Imelda yang telah dilakukan, maka implikasi penelitian sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan layak dipertimbangkan sebagai salah satu sumber belajar mandiri yang dapat digunakan dalam proses belajar di kelas maupun di rumah.
2. Media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan sudah layak dan efektif serta dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif karena berisi materi, gambar, video, dan latihan yang menarik sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.
3. Media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan memiliki beberapa fitur unggulan seperti fitur augmented reality dan fitur simulasi pengkabelan berupa permainan *drag and drop*. Fitur yang disediakan oleh media pembelajaran berbasis *android* dapat menambah pengalaman belajar siswa dan memberikan kesempatan siswa belajar dengan menggunakan teknologi baru.
4. Penerapan media pembelajaran berbasis *android* memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga siswa akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, bila menerapkan media pembelajaran berbasis *android* secara maksimal pula.

### 5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi diatas, saran yang dapat peneliti berikan untuk pembaca maupun peneliti selanjutnya yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya, perlu penelitian lanjutan untuk dapat mengembangkan media yang bisa digunakan di semua platform seperti *windows mobile* dan *IOS* sehingga tidak hanya terpaku pada *android* saja.
2. Penelitian ini terbatas pada uji keefektifan media untuk mengetahui pengaruh media terhadap minat belajar. Oleh karena itu penelitian selanjutnya dapat dikembangkan untuk melihat efektivitas media pada hasil belajar.
3. Penelitian ini dapat ditingkatkan kualitasnya menjadi media pembelajaran *mobile learning* dengan menambahkan fitur yang sesuai dengan standar *mobile learning*.
4. Dalam penelitian ini terdapat kekurangan, diharapkan peneliti lain dapat melanjutkan penelitian ini dengan pengembangan penelitian yang sesuai dengan perkembangan perangkat lunak dan teknologi