

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Adapun simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media pembelajaran yang dirancang dengan aplikasi *App Inventor*. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi algoritma dan pemrograman di kelas VII SMPN 2 Pontianak dilakukan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). *Analysis* dilakukan untuk mengetahui kebutuhan awal dalam pengembangan media pembelajaran yang memerlukan analisis kebutuhan, yaitu: (1) Analisis Kebutuhan Pengguna, (2) Analisis Konten atau Isi, dan (3) Analisis Kebutuhan Hardware dan Software. Tahap *design* adalah menentukan garis besar unsur yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran dengan membuat *flowchart* yang menggambarkan urutan dan struktur media pembelajaran, dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* yang digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan media pembelajaran yang mencakup rencana desain *template* dan materi. Pada tahap *development*, peneliti melanjutkan pembuatan media pembelajaran berdasarkan *storyboard* dan desain yang sudah dibuat.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi algoritma dan pemrograman di kelas VII SMPN 2 Pontianak telah teruji kelayakannya oleh dua orang ahli media yang diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil pengujian oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Adapun respon hasil uji kelayakan oleh siswa sebanyak 25 orang adalah 90% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan.

#### **B. Saran - Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan penelitian, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa.
2. Media pembelajaran dapat dikembangkan lagi dengan materi yang berbeda untuk mata pelajaran yang berbeda sejalan dengan perkembangan dunia ilmu pengetahuan.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat memperbaiki kendala dalam penelitian dan dapat dikembangkan lebih baik.

