

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan pernyataan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi Sistem Komputer dengan menggunakan aplikasi *Kodular*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan sebuah aplikasi bernama *Kodular*, serta dengan menggunakan jenis pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). *Analysis* merupakan tahap awal dalam pengembangan yang berupa analisis kebutuhan pengguna dan analisis konten. Tahap yang kedua adalah *Design* dimana pada tahap *design* ini merupakan tahap perancangan. Pada tahap *design* media pembelajaran ini terdiri dari rancangan *flowchart* dan *storyboard*. Tahap ketiga yaitu *Development* tahap *development* merupakan tahap pengembangan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dengan memanfaatkan *website* <http://kodular>. Pada tahap *Implementation* ini adalah produk yang telah jadi diujicobakan kepada pengguna. Pada tahap *Evaluation* merupakan tahap evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya dan evaluasi untuk menghitung kelayakan produk.
2. Berdasarkan hasil dari validasi oleh dua ahli media dan satu ahli materi bahwa media pembelajaran berbasis android materi sistem komputer di SMA Negeri 1 Ketapang telah teruji kelayakannya menunjukkan bahwa media pembelajaran telah teruji kelayakannya dan diperoleh rata-rata keseluruhan dari ahli media sebesar 86,1% di kategorikan "Sangat Layak" dan dari ahli materi 90,2% dikategorikan "Sangat Layak".
3. Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa di dapatkan persentase berjumlah 73% dikategorikan "Layak"

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran berikut agar bisa dilakukan untuk peneliti selanjutnya:

### 1. Bagi siswa

Siswa lebih giat belajar dilingkungan sekolah dan diluar lingkungan sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* sebagai penunjang proses dan diharapkan siswa mempersiapkan perangkat terlebih dahulu untuk menjalankan media seperti *smartphone* berbasis *Android*.

### 2. Bagi guru

Sangat diharapkan pihak guru tertarik untuk membuat media dengan menggunakan aplikasi *Kodular* untuk suata pelajaran, guru atau pihak sekolah dapat menggunakan media pembelajaran berbasis android sebagai sarana belajar pada mata pelajaran Informatika

### 3. Bagi peneliti

Bagi peneliti supaya bisa mengembangkan media dengan lebih kreatif sehingga bisa digunakan bagi banyak orang, selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran ini tidak hanya pada mata pelajaran Informatika saja, namun pada mata pelajaran lainnya.