

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual ini telah menghasilkan produk berupa sebuah aplikasi media pembelajaran yang berisi tentang materi struktur perulangan (*Looping*) yang dapat di gunakan pada pembelajaran mata kuliah algoritma dan struktur data semester 1 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Gorontalo, sebab telah memenuhi komponen-komponen media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran menghasilkan penilaian keayakan bedasarkan hasil penilaian ahli materi sebesar 83,6% dan masuk pada kategori “Sangat Layak”, penilaian ahli media sebesar 83,5% dan masuk pada kategori “Sangat Layak”, serta penialian kelayakan berdasarkan tanggapan pengguna sebesar 90,6% dan termasuk pada kategori “Sangat Layak” berdasarkan tabel kategori kelayakan.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian, analisis, pembahasan, dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi penelitian berikutnya agar kiranya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual untuk materi pembelajaran lainnya, sebab pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini hanya di khususkan untuk materi looping mata kuliah Algoritma dan struktur data.
2. Diharapkan bagi mahasiswa kiranya media pembelajaran pembelajaran berbasis audio visual ini dapat dijadikan sebagai salah satu pendukung pembelajaran mandiri yang bersifat menyenangkan dan bisa memotivasi minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif A. & Haryudo I. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. 05.(02). 437 – 443.
- Astuti D.. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android*. JPPPF - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika. 3.(1). e-ISSN: 2461-1433.
- Ditasari & Listiadi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Menunjang Kurikulum 2013 Pada Materi Persamaan Dasar Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi.
- Husain. N. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar. Skripsi.
- Husnaini N. A.. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kompetensi Menjelaskan Pemasangan Komponen dan Sirkuit Programmable Logic Controller (PLC) untuk SMK*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.
- Ibrahim N. & Ishartiwi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP*. Jurnal Refleksi Edukatika. 8.(1). e-ISSN 2528-696X.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.2008. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Kharisma. P. N. 2018. *Pengembangan Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis Kelas XI SMA/SMK*. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.
- Kuswanto & Radiansah. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama. 14.(1). ISSN 1858 – 2680.
- Melanti. A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung*. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN). 06. (03). 109 – 114.

- Musahrain, Suryani, & Suharno. 2017. *Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media dalam Pembelajaran*. Prosiding Seminar Pendidikan Nasional. Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Noviani N. D. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.
- Puri, Dwi, & Dimas. 2017. *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Mata Kuliah Tipografi Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro*. Andharupa. 03. (01). 69-80.
- Salamah E. R. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran. 07. (01). 9-18.
- Sari. B. K. 2015. *Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Artikel.
- Sibilana R. A. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas Xi di SMA Negeri 2 Malang*. Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang. Tesis.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung. 979-8433-71-8.
- Widyaningsih dan Indah. 2017. *Analisis dan Perancangan Buku Digital Atraktif Menggunakan Pendekatan Berbasis Pengguna (Studi Kasus : Matakuliah Algoritme dan Pemrograman)*. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi). ISSN: 1907 – 5022.
- Wulandari. A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.
- <https://www.padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie>). Diakses tanggal 27 Maret 2019