

BAB V

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Tahap pengembangan media pembelajaran berupa (1) Tahap analisis (*analysis*) yang meliputi analisis kebutuhan (*need assessment*), analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. (2) Tahap desain (*design*) yang berupa pembuatan desain secara keseluruhan (*storyboard*), pengumpulan objek rancangan, dan penyusunan instrumen untuk uji kelayakan. (3) Tahap Pengembangan (*development*) yang berupa pengembangan desain antar muka (*interface*), pengembangan produk, pengujian (*testing*), pengemasan Produk (*Publishing*), dan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. (4) Tahap implementasi (*implementation*) yang meliputi desain uji coba dan subjek uji coba dalam hal ini siswa kelas X Multimedia sebagai calon pengguna. (5) Tahap evaluasi (*evaluation*) yang meliputi hasil kelayakan ahli materi, ahli media, dan hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa sebuah aplikasi media pembelajaran yang berisikan 7 materi yang sesuai dengan silabus pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis, latihan soal, penambahan soal, praktik campur warna.

Berdasarkan hasil pengujian kelayakan media oleh dua ahli media dalam hal ini satu orang dosen dan satu orang guru mata pelajaran Multimedia di peroleh skor rata-rata 68,5 dengan kriteria sangat layak. Dan hasil pengujian kelayakan

media oleh ahli materi dalam hal ini satu orang dosen dan satu orang lagi dari guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis diperoleh skor rata-rata 55 dengan kriteria sangat layak. Sehingga pengujian kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media dan ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil penilaian tanggapan siswa (respon siswa) terhadap media pembelajaran dalam uji coba dengan 10 orang siswa diperoleh skor rata-rata 75,7 dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 5 Gorontalo layak digunakan dalam proses pembelajaran.

1.2.Saran

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

1. Diharapkan untuk siswa dapat menggunakan media pembelajaran dasar desain grafis ini sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar baik didalam kelas maupun belajar secara mandiri. Sehingga nantinya dapat memotivasi diri untuk lebih giat dan semangat belajar.
2. Diharapkan Guru dapat menerapkan media pembelajaran ini untuk kegiatan belajar mengajar didalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam". *CBIS Journal* 3(2): 78-90.
- Adi Putri Kusumadewi, Wulandari. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa. Universitas Negeri Surabaya*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Android Developer;, "Android Studio," Android Developer, [Online]. Available: <http://developer.android.com/sdk/>. [Accessed 01 04 2015].
- Agustian Wulandari (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-dasar Algoritma dan Pemograman Untuk Siswa Kelas X SMK Nasioanl Berbah*, 19 November 2018.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Boston: Speinger US
- Bramantio, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Komponen Elektronika Daya (ELDA) Di SMK. Jurusan Pendidikan Teknologi Elektro. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Cheung, L. (2016). *Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation*. [Research article]. <https://www.hindawi.com/journals/jbe/2016/9502572/>, Diakses pada tanggal 12 Maret 2020.
- Jhon Veri 1, Popi Radyuli, dan Angga Kurnia Putera.(2020) *Perancangan Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android Siswa SMK Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)*. Vol. 7 Oktober 2020.
- Manoppo, C. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar*, Vol 4, No 2 April 2021.
- M. Ichwan & Fifin Hakiky. (2011). Pengukuran Kinerja *Goodreads Application Programming Interface* (Api) Pada Aplikasi Mobile Android. *Jurnal Informatika*. Vol 2 (No 2),13-21.
- Nazruddin, Safaat H. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika, 2012.
- Ristanto, D. (2014). *Pengembangan Modul Elektronik Adobe Photoshop untuk Kelas X SMK*. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/34003/1/Riska%20Dami%20Ristanto%2009520244049.pdf>, Diakses pada tanggal 03 Februari 2020
- Rogozin. (2012). *Physics Learning Instruments of XXI Century*. Proceedings of The World Conference on Physics Education 20

- Satyaputra, Alfa dan Eva Maulina Aritonang. 2016. “*Let’s Build Your Android Apps with Android Studio*”. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sudjana, N, Rivai, A (2015). *Media Pengajaran*. Cetakan ke-12. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Vio Cesar Melano Yonanta (2020), Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Pengenalan Warna Dasar Menggunakan *Markerless Augmented Reality*, Vol. 4, No. 1, Januari 2020.