

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Penelitian dengan judul perancangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar telah menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat diterapkan di *Smartphone* android. Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi utama *Unity 3D* dan menggunakan bantuan aplikasi *Adobe Photoshop* untuk membuat objek-objek yang dibutuhkan dalam media pembelajaran. Dalam media pembelajaran terdapat materi tentang instalasi koneksi internet pada workstation yang sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Indikator Pencapaian Kompetensi serta tujuan pembelajaran yang tercantum dalam media pembelajaran tersebut.

Uji kelayakan media pembelajaran dari ahli materi yang berjumlah dua orang mendapatkan hasil persentase kelayakan mencapai 100% dengan kategori “Sangat Layak” kemudian untuk pengujian dari ahli media yang berjumlah dua orang mendapatkan hasil persentase kelayakan mencapai 100% dengan kategori “Sangat Layak. Kemudian untuk uji coba pengguna yang dilakukan pada 29 orang siswa kelas X TKJ mendapatkan hasil persentase rata-rata 90% dengan kategori “Sangat Praktis”. Kemudian pada uji validitas dan reliabilitas instrumen, di olah menggunakan program SPSS 25 yang menunjukkan instrument valid dan reliabilitas memperoleh hasil *Alpha’s Cronbach* mencapai 0.838 dengan kategori “sangat reliable”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar materi tentang instalasi internet pada workstation sudah layak digunakan untuk pembelajaran.

#### **5.2. Saran**

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran ini yaitu:

- a. Media pembelajaran berbasis android agar bisa dikembangkan menjadi dinamis agar materi dalam media bisa di ubah.

- b. Adanya pengujian efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Aqib, Z. (2013). *MODEL-MODEL, MEDIA, dan STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (INOVATIF)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Chani, I., & Dwiyani, N. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X SMK. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 33-37.
- Feriandi, Y., & Indrakusuma, A. H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X. *Journal Of Computer and Information Technology*, 7-11.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Irawan, A & Hakim, M. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 91-100.
- Lahiya, I. W. (2021). *Implementasi Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN)*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Noor, J. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Novianto, A. (2017). *Komputer dan Jaringan Dasar*. Jakarta: Erlangga.

- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *TRANSFORMATIKA*, 86-91.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Pernanda, D., & Jama, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animated Demonstration Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 348-355.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran : Visual - Audio Visual - Komputer - Power Point - Internet- Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena.