

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

#### A. Kesimpulan Tentang Produk

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan:

1. Pada proses pengembangan terdapat lima tahap yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya yaitu analisis potensi dan masalah, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi produk, dan evaluasi. Dalam media yang dikembangkan terdapat beberapa media yang digabungkan menjadi satu, diantaranya yaitu teks, gambar, dan video pembelajaran. Sebelum peneliti membuat media, terlebih dahulu peneliti melakukan analisis kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan mengumpulkan materi, mendesain materi, mendesain naskah, dan mendesain tampilan. Setelah semua bahan terkumpul maka proses pengembangan media secara utuh dimulai. Semua bahan digabungkan dalam *Software Articulate Storyline 3*.
2. Media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan sangat layak digunakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi. Hasil uji kelayakan oleh ahli media mendapatkan hasil persentase 95,13%, dan penilaian dari ahli materi mendapatkan hasil sebesar 80%. Disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android dinyatakan “Sangat Layak”.
3. Media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” berdasar penilaian guru dan siswa. Hasil respon pada guru mendapatkan hasil persentase sebesar 87,5% dan hasil respon yang dilakukan

oleh siswa pada uji skala kecil rata-rata persentase sebesar 96,5% dengan kategori “Sangat Baik” dan uji skala kecil rata-rata persentase sebesar 97,5% dengan kategori “Sangat Baik”.

### **B. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Keterbatasan dalam studi ini terletak pada penyebaran media pembelajaran berbasis Android yang terbatas hanya di SMK Budi Luhur Sintang, tempat penelitian dilakukan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan, anggaran, dan waktu yang tersedia untuk penelitian ini.

### **C. Implikasi**

Pengembangan media pembelajaran dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi berbasis Android memiliki beberapa implikasi signifikan dalam proses pembelajaran. Beberapa implikasi utama termasuk:

1. **Aksesibilitas Peningkatan:** Media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan aksesibilitas siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan menggunakan perangkat yang umum digunakan seperti *Smartphone*, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja.
2. **Interaktivitas dan Keterlibatan:** Penggunaan media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur interaktif seperti simulasi, video, dan gambar bergerak dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas konsep, dan membuat pembelajaran lebih menarik.
3. **Fleksibilitas Pembelajaran:** Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan lebih fleksibel, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan

kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi.

4. Pemanfaatan Teknologi Terkini: Dengan mengadopsi media pembelajaran berbasis Android, pengajar dapat memanfaatkan teknologi terkini dalam menyampaikan informasi. Ini mencakup pemanfaatan aplikasi, sumber daya daring, dan fitur-fitur canggih lainnya yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
5. Keterlibatan Orang Tua: Media pembelajaran berbasis Android juga dapat menjadi jembatan antara sekolah dan orang tua. Orang tua dapat mengikuti perkembangan pembelajaran anak mereka melalui aplikasi atau platform yang terintegrasi, memungkinkan keterlibatan aktif dalam pendidikan anak.

#### **D. Saran**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan beberapa saran guna memberikan manfaat yang signifikan bagi pembaca dan peneliti sendiri. Sebagai penutup dari penelitian ini, peneliti ingin menyampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

### 1. Guru

Guru sebaiknya memanfaatkan beragam sumber belajar guna meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan menghindari kebosanan dalam proses belajar mengajar. Keterbatasan bahan ajar seharusnya tidak menjadi alasan untuk tidak menyampaikan pemahaman kepada siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android yang fokus pada dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) dapat dijadikan sebagai sumber alternatif yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

### 2. Bagi Siswa

Seharusnya keberadaan *smartphone* dimanfaatkan sesuai dengan tujuan yang positif. Upaya untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan *smartphone* dan memanfaatkan perangkat tersebut sebagai sumber belajar yang dapat digunakan secara pribadi.

### 3. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya diharapkan dapat melanjutkan pengembangan berbagai media pembelajaran berbasis Android yang beragam, terus berkembang, dan dapat memperhatikan keberlanjutan inovasi. Selain itu, diharapkan dapat mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) berbasis Android dengan memperhatikan keterbatasan produk yang telah dijelaskan sebelumnya.