

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu Media Pembelajaran Pemograman *Lectora Inspire* Berbasis *Android*, telah melalui beberapa tahapan-tahapan pengujian yang melibatkan 2 ahli yaitu ahli materi serta ahli media, para ahli tersebut memiliki tugas seperti ahli media untuk menguji tampilan pada media yang dikembangkan oleh peneliti pada media pembelajaran Program *Lectora Inspire* berbasis *Android* serta ahli materi untuk menguji penyajian pada materi di dalam media tersebut. Hasil dari pengujian ahli materi dan ahli media diolah serta dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli. Setelah revisi dilakukan pengujian kembali sehingga produk dinyatakan layak serta praktis untuk dapat diuji cobakan pada peserta didik.

Produk yang telah dinyatakan valid oleh validator dapat diujicobakan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Pada pengujian cobaan produk dilakukan pada 20 peserta didik merupakan sampel dari kelas XI Bismen SMK Muhammadiyah Gunung Agung sebagai kelompok kecil. Hasil pada rekapitulasi pada angket tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran Program *Lectora Inspire* berbasis *Android* sangat kuat.

Hasil rekapitulasi yang telah dilakukan, pada Pengembangan Media pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* dapat dinyatakan telah valid dengan kata lain layak serta praktis untuk digunakan. Pernyataan produk valid ini didapatkan dari hasil angket validasi para ahli. Validasi ahli media oleh ibu Dr. Friska Oktavia. M.Pd. dengan presentase pada awal validasi sebesar 83% dengan kriteria yang didapat "Sangat Layak" dan pada tahap akhir sebesar 91% dengan kriteria "Sangat Layak" sedangkan pada hasil validasi ahli Materi sebesar 95% dengan kriteria "Sangat Layak" tanpa adanya revisi. Kriteria produk praktis pada tahap validasi responden peserta didik yang terdiri dari 20 orang dengan 20 butir pertanyaan penilaian yang diberikan, maka hasil presentase sebesar 89,2% dengan kriteria "Sangat Kuat" maka produk dinyatakan praktis.

Berdasarkan pada tahapan-tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diketahui mengenai kelebihan serta kekurangan pada Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* Pada Materi Administrasi Transaksi, diantara kekurangan pada media tersebut yaitu sebagai berikut :

**1. Kelebihan Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android*.**

- a. Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* Pada Materi Administrasi Transaksi dapat dengan mudah dioperasikan pada *Smartphone*.
- b. Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* Pada Materi Administrasi Transaksi dapat membantu serta memudahkan peserta didik pada proses pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas.
- c. Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* Pada Materi Administrasi Transaksi terdapat video pembelajaran pada setiap materi.
- d. Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* Pada Materi Administrasi Transaksi memiliki ukuran aplikasi yang kecil sehingga dapat diinstal disemua jenis *Smartphone* .
- e. Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* Pada Materi Administrasi Transaksi yang dikembangkan ini memudahkan pendidik dalam menjelaskan dan memberikan materi ajar baik didalam kelas maupun diluar kelas.
- f. Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* Pada Materi Administrasi Transaksi memiliki video motivasi sebagai usaha dorongan agar siswa semangat untuk belajar.
- g. Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* Pada Materi Administrasi Transaksi peserta didik dapat mengerjakan soal kuis serta dapat mengetahui jawaban mereka bentar atau salah lalu pada akhir pengerjaan kuis peserta didik dapat melihat nilai kuis.

**2. Kelemahan Media Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android***

- a. Media Pembelajaran Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* ini hanya memuat materi Administrasi Trnsaksi.

- b. Media Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* hanya di kembangkan untuk kelas XI Bismen.
- c. Media Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* untuk pemutran video pembelajaran dapat diakses jika terhubung dengan internet.
- d. Media Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* hanya dapat digunakan pada *Smartphone* tidak dapat digunakan pada komputer.

## **B. Saran**

### **1. Pemanfaatan**

Berdasarkan penelitian serta pengembangan media Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android*, maka terdapat saran terhadap pengguna maupun pembaca sebagai berikut :

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Produk Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* disarankan untuk digunakan bagi peserta didik, media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi Administrasi Transaksi serta dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.

#### **b. Bagi Pendidik**

Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternative media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, Pendidik diharapkan dapat mengembangkan secara berkelanjutan mengembangkan materi yang lainnya menyesuaikan dengan kebutuhan kegiatan dalam pembelajaran.

#### **c. Pengembangan**

Pengembangan Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* masih terbatas pada materi Administrasi Transaksi melalui tahap uji validasi ahli uji kepraktisan produk. Oleh karena itu diperlukan pengembangan Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* lebih lanjut yaitu bukan hanya satu materi saja namun pada materi lainnya pada mata pembelajaran lainnya. Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* tidak hanya dikembangkan pada kelas XI Bismen saja akan tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut, pengembangan media lebih lanjut perlu dilakukan revisi pada

bagian penambahan animasi, gambar, teks, maupun suara agar dapat memberikan tingkat kemenarikan yang lebih tinggi lagi, agar peserta didik lebih tertarik lagi untuk meningkatkan minat belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih maksimal.