

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pertama desain pengembangan aplikasi media pembelajaran “maroto” berbasis *mobile* untuk kelas 10 program keahlian DKV mata pelajaran Informatika SMKN 4 Bandung dilakukan melalui beberapa langkah sistematis, meliputi: Analisis kebutuhan bahan ajar fotografi, menyusun kerangka aplikasi fotografi “Maroto”, mengembangkan aplikasi fotografi “Maroto”, menguji coba aplikasi fotografi “maroto”, melakukan test serta membagi angket respon dan melakukan analisis serta perbaikan terhadap kesalahan yang terjadi saat pembelajaran.

Kedua langkah-langkah pengembangan aplikasi media pembelajaran “maroto” berbasis *mobile* untuk kelas 10 program keahlian DKV mata pelajaran Informatika smkn 4 Bandung dilakukan melalui beberapa tahap sistematis yang meliputi: tahap pengembangan (*development*), pembuatan media dan validasi ahli. Adapun tahap pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam bahan ajar. Langkah pengembangan bahan ajar ini adalah dengan merancang dan membuat bahan ajar. Pada tahap desain telah disusun kerangka konseptual yang kerangka tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar. Selanjutnya tahap pembuatan media. Tahap pembuatan media merupakan tahapan kedua peneliti mendesain aplikasi media pembelajaran “Maroto” berbasis *mobile* menggunakan berbagai macam aplikasi dan website diantaranya menggunakan website remove.bg, netlify.com, appgeyser dan aplikasi adobe illustrator, dan construck 2. Tahap terakhir yakni tahap validasi ahli yang merupakan proses expert review/ judgment kepada ahli materi dan ahli media.

Terakhir respon peserta didik terhadap media pembelajaran “maroto” berbasis *mobile* untuk kelas 10 program keahlian DKV mata pelajaran Informatika smkn 4 Bandung. Berdasarkan hasil analisis menghasilkan data yang sangat memuaskan. Hal ini ditunjukkan dari jumlah total skor yang didapatkan dari respon peserta didik adalah dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon

peserta didik terhadap media pembelajaran “Maroto” berbasis mobile yang digunakan adalah sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Sebagai seorang guru setidaknya harus bisa berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik. Keterbatasan ilmu bukanlah hambatan yang harus di jadikan alasan akan tetapi jadikan sebuah semangat mengajar untuk berinovasi untuk membangun media pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Karena melalui media yang baik dan bisa digunakan oleh pendidik pasti sangat terbantu untuk menyampaikan materi dan membantu membangun karakter peserta didik yang bisa belajar mandiri.