

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK PAB 1 Helvetia Medan, maka diambil kesimpulan sebagai berikut;

1. Hasil dari penelitian dan pengembangan produk ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang dikerjakan menggunakan *Smart Apps Creator*.
2. Media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dikatakan layak digunakan berdasarkan uji validitas materi sebesar 4,53 dan validitas media sebesar 4,21 serta pengguna mencapai 4,33.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dikatakan cukup efektif berdasarkan pengujian yang dilakukan pada uji N-Gain Hake sebesar 0,65 yang berarti penggunaan media memberikan hasil yang positif pada pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2. Implikasi

1. Aplikasi pembelajaran yang dikembangkan tidak terikat kepada tenaga pendidik, sehingga peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran kapan dan dimanapun. Hasil produk yang dikembangkan berupa aplikasi pembelajaran ini dapat mendorong pihak sekolah dan guru untuk berupaya menciptakan media-media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak membosankan, efektif dan lancar.
2. Mampu membuat siswa belajar lebih mandiri tidak terpaut dengan waktu dan tempat, pembelajaran dapat dilakukakn dimana saja.
3. Penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan oleh peneliti berikutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator*

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut beberapa saran yang dapat diberikan pada penelitian ini :

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya agar menggunakan media pembelajaran interaktif lainnya yang dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi dan program yang digunakan di sekolah atau mengembangkan media pada mata pelajaran lainnya.
2. Untuk menambah minat belajar dan membuat metode belajar yang menarik, tenaga pendidik sebaiknya menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

3. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini, smartphone yang digunakan oleh siswa dapat dimanfaatkan kegunaannya dalam proses pembelajaran. Siswa juga dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan smartphone mereka masing-masing.



THE
Character Building
UNIVERSITY