

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dengan penerapan model *quantum learning* pada mata pelajaran dasar-dasar pengembangan perangkat lunak dan gim di SMK Negeri 2 Tebing Tinggi dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dengan penerapan model *quantum learning* berhasil dilakukan dengan mengikuti tahapan yang ada pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan menggunakan model pengembangan produk RAD (*Rapid Application Development*) serta terbukti mengikuti sintaks TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan) pada model *quantum learning*.
2. Hasil uji kelayakan media yang dikembangkan pada validasi ahli materi mendapat rata-rata 4,53 pada rentang mean skor 4,17 – 5,00 berada pada kategori "sangat layak", hasil validasi ahli media mendapat rata-rata 4,71 dan berada pada kategori "sangat layak", hasil akseptansi siswa berada pada rata-rata 4,54 dan berada pada kategori "sangat layak".
3. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini terbukti efektif dibuktikan dengan hasil rata-rata uji N-gain pada kelas kontrol senilai 0,08 atau 8% sedangkan pada kelas eksperimen bernilai 0,39 atau 39%. Maka,

kelas eksperimen atau disebut sebagai kelas yang diberi perlakuan lebih efektif digunakan daripada kelas kontrol.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dengan penerapan model *quantum learning* pada mata pelajaran dasar-dasar pengembangan perangkat lunak dan gim, implikasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan layak dipertimbangkan sebagai salah satu sumber belajar mandiri yang dapat digunakan dalam proses belajar di kelas maupun di rumah.
2. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran ini perlu dikuasai oleh guru mata pelajaran agar guru dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
3. Media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan sudah layak dan efektif digunakan dan sudah mengikuti sintaks TANDUR pada model *quantum learning* serta dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif karena berisi materi, gambar, video, dan kuis yang menarik sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi diatas, saran yang dapat peneliti berikan untuk peneliti selanjutnya yaitu:

1. Untuk peneliti selanjutnya, diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan media ini dengan subjek yang lebih banyak agar data yang dihasilkan semakin valid.
2. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar menambah materi lain pada mata pelajaran dasar-dasar pengembangan perangkat lunak dan gim dalam media pembelajaran ini.
3. Untuk guru, disarankan agar menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan ini agar pembelajaran menjadi lebih mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.
4. Untuk peserta didik, disarankan agar menggunakan media pembelajaran ini dengan baik agar memahami materi mengenai prinsip algoritma pemrograman.