

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, adapun beberapa kesimpulan dalam penelitian ini yaitu adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan menggunakan adobe *flash cs6* dapat dilihat berdasarkan perolehan penilaian secara keseluruhan oleh ahli materi dengan mendapatkan nilai secara perolehan keseluruhan yaitu sebesar **4,33** dan dapat dinyatakan **“Sangat Layak”** pada ahli media dengan hasil perolehan penilaian secara keseluruhan mendapatkan nilai sebesar **3,72** dan dapat dinyatakan **“Layak”** dan perolehan penilaian secara keseluruhan oleh pengguna atau siswa diperoleh sebesar **4,64** dan dapat dikategorikan **“Sangat Layak”**.
2. Hasil belajar siswa kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak SMK Supian Membangun Silangkitang pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif mendapatkan perolehan rata-rata sebesar 88,75 lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang konvensional dengan nilai rata-rata 84,58 hal ini diperoleh dari uji t dengan perolehan akhir (*Posttest*) terdapat harga ( $t_{hitung} = 8,600$  ;  $p = 0,00$ ) . hasil keputusan tidak dapat menerima  $H_0$  dikarenakan  $t_{hitung} >$  dari  $t_{tabel} (0,05) = 1,684$ . Sehingga pengambilan keputusan dapat menerima  $H_a$ . Dengan demikian bahwa media

pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android ini adanya perbedaan yang signifikan terhadap pembelajaran yang konvensional. Dalam hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan menggunakan adobe flash cs6 dapat dinyatakan efektif dalam pembelajaran perangkat lunak kelas XI SMK Supian Membangun Silangkitang.

## 5.2 Saran

Penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional. Beberapa hal yang dapat disarankan untuk pembelajaran perangkat lunak agar lebih baik yaitu adalah sebagai berikut :

1. Guru hendaknya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan menggunakan *adobe flash cs6* untuk meningkatkan proses pembelajaran.
2. Siswa sebaiknya mengungkapkan segala kesulitan yang dihadapi ketika pembelajaran berlangsung.
3. Untuk selanjutnya perlu adanya evaluasi tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan menggunakan *adobe flash cs6* yang digunakan sebagai media pembelajaran.

## 5.3 Implikasi

Pada pembelajaran perangkat lunak, guru dalam memilih media pembelajaran yang dilakukan dengan berpedoman dengan buku. Keunggulan

pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dibandingkan pembelajaran yang konvensional, diantaranya adalah : meningkatnya hasil prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dan siswa lebih aktif. Berdasarkan keunggulan tersebut dapat dijadikan pertimbangan guru untuk memanfaatkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang telah dikembangkan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY