

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Performa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Waterfall*, di uji dengan model pengujian *black box* dan dinyatakan sesuai dengan *business plan* meskipun mengalami beberapa perbaikan. Media pembelajaran ini dinyatakan lolos pengujian setelah seluruh modul program berelasi dan dapat dijalankan tanpa error.
2. Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan “Sangat Layak” digunakan untuk proses belajar mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ dengan berdasarkan hasil penilaian sebagai berikut.
 - a. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan 2 orang ahli materi yaitu satu guru dari SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang dan satu dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer. Diperoleh nilai sebesar 4,53 dengan kategori “sangat layak”, hal ini menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran

sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk materi pada kompetensi dasar 3.2 dan 3.3 pada mata pelajaran Pemrograman Dasar kelas X di SMK Swasta Mandiri Al-Wasliyah Silangkitang.

- b. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan 2 orang ahli media yaitu 2 orang dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer. Diperoleh nilai sebesar 4,74 dengan kategori “sangat layak”.
- c. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan tingkat akseptansi siswa sebanyak 20 siswa diperoleh hasil nilai sebesar 4,5 dengan katogori tingkat akseptansi “Sangat Tinggi” yang artinya media dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan maka penelitian pengembangan ini memiliki implikasi, bahwa jika media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Android* ini dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan yang sesuai oleh pengguna seperti kurikulum yang dipakai di sekolah mereka, konten atau materi yang disajikan dan tampilan yang dibuat agar menarik bagi siswa maka media pembelajaran interaktif ini akan lebih efektif dalam membuat siswa merasa tertarik dan meningkatkan minat belajar siswa.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan.

1. Bagi siswa kelas X TKJ, hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri dan memanfaatkan media dengan sebaik mungkin sehingga dapat mengerjakan latihan soal dan mencapai kompetensi yang ditetapkan.
2. Bagi guru, proses pengembangan media ini dapat dijadikan referensi pengembangan perangkat pembelajaran, terkhusus media pembelajaran untuk mata pelajaran pemrograman dasar.
3. Bagi sekolah, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pihak sekolah perlu meningkatkan dukungan dan perhatiannya terhadap sarana dan prasarananya.
4. Bagi mahasiswa, media pembelajaran yang dibuat hanya mengkhususkan dalam pengujian kelayakan saja, sehingga untuk penelitian kedepannya dapat diuji untuk nilai efektivitas dari media tersebut.