

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem-Based Learning* berbantuan *android* Pada Mata Pelajaran CNC Bubut di Kelas XI Program Keahlian Teknik Pemesinan di SMK Negeri 2 Medan, dapat disimpulkan:

1. Kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem-Based Learning* berbantuan *android* terbukti validitas sangat tinggi untuk digunakan oleh siswa dengan hasil validasi dari ahli materi adalah 95% dengan kualifikasi “Validitas Sangat Tinggi”, hasil validasi dari ahli media adalah 98,15% dengan kualifikasi “Validitas Sangat Tinggi”, hasil validasi dari ahli desain pembelajaran adalah 92,50% dengan kualifikasi “Validitas Sangat Tinggi”, hasil uji coba perorangan (*One to one*) oleh siswa adalah 93.06% dengan kualifikasi “Validitas Sangat Tinggi”, uji coba kelompok kecil oleh siswa adalah 92.88% dengan kualifikasi “Validitas Sangat Tinggi” dan uji coba kelompok besar oleh siswa adalah 93.23% dengan kualifikasi “Validitas Sangat Tinggi”. Rata-rata nilai tersebut menunjukkan kategori "Validitas Sangat Tinggi" yang berarti bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Problem-Based Learning* berbantuan *android* layak untuk digunakan penelitian.
2. Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem-Based Learning* berbantuan *android* terbukti sangat praktis untuk di gunakan oleh

siswa dengan rata-rata skor penilaian dari guru adalah 3.74 dengan kualifikasi “Sangat Praktis” penilaian uji coba perotangan (*one to one*) adalah 3.68 dengan kualifikasi “Sangat Praktis” rata-rata skor penilaian uji coba kelompok kecil adalah 3.71 dengan kualifikasi “Sangat Praktis”, rata-rata skor penilaian uji coba kelompok besar adalah 3.73 dengan kualifikasi “Sangat Praktis”, secara keseluruhan rata-rata skor yaitu 3.73 menunjukkan kualifikasi “Sangat Praktis” yang berarti media pembelajaran berbasis *Problem-Based Learning* berbantuan *android* praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Problem-Based Learning* berbantuan *android* terbukti praktis dalam adalah 55 dan nilai *post-test* meningkat menjadi 87,5, yang berarti hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 32,5 poin atau 59,09%. Adapun hasil perhitungan dengan rumus N-Gain yang menghasilkan nilai 0,72. Nilai ini menunjukkan kategori "Efektivitas Tinggi," yang berarti bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Problem-Based Learning* berbantuan *android* tidak hanya berhasil meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga dianggap sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

5.2 Implikasi

Produk ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem-Based Learning* berbantuan *android* untuk mata pelajaran CNC Bubut yang digunakan oleh siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Pemesinan pada mata pelajaran CNC Bubut. Aplikasi ini dibuat menggunakan pembuat aplikasi

pintar berbasis *Problem-Based Learning* berbantuan *android* Pada aplikasi pembelajaran ini mencakup materi pembelajaran tentang definisi CNC bubut, fungsi bagian-bagian panel CNC bubut dan sistem koordinat mesin CNC bubut.

Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja berkat fleksibilitas aplikasi pembelajaran ini. Penggunaannya mudah dan mudah dipahami bahkan untuk pemula. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas dan terintegrasi, memastikan bahwa siswa dapat dengan cepat memahami cara menggunakannya secara efektif tanpa kesulitan.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dijelaskan sebelumnya, adapun beberapa saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran CNC Bubut di kelas. Ini akan mempermudah penyampaian materi secara lebih efisien dan efektif, serta dapat menjadi alternatif untuk memaksimalkan proses pembelajaran di kelas.
2. Pelatihan bagi guru perlu diadakan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran interaktif.
3. Media pembelajaran ini hanya mencakup materi CNC Bubut untuk kelas XI. Disarankan agar calon peneliti melanjutkan pengembangan materi untuk kelas yang lebih tinggi, guna menyempurnakan dan memaksimalkan media serta pembelajaran di sekolah.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai *pre-test*.