

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan bisa ditarik beberapa kesimpulan tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X SMK Swasta Sinar Husni 1 BM sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar menggunakan model ADDIE. model ADDIE yang mencakup lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Pengembangan media pembelajaran interaktif dimulai dengan penyebaran angket untuk menganalisis masalah, kemudian merancang produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *adobe flash*. Penyempurnaan produk media pembelajaran interaktif dilakukan melalui validasi untuk materi dan media. Media pembelajaran interaktif diperbaiki berdasarkan saran oleh para ahli, setelah media dinyatakan layak digunakan dari validator maka dilakukan uji coba pengguna terhadap siswa kelas X RPL SMK Swasta Sinar Husni 1 BM.
2. Hasil validasi uji kelayakan kedua validator ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.46 termasuk dalam kategori Sangat Layak dan hasil validasi ahli media dari kedua validator memperoleh nilai rata-rata sebesar

3,39 termasuk dalam kriteria Layak.

3. Hasil uji efektifitas mendapatkan hasil bahwa uji validitas butir soal mendapatkan 18 butir soal dikatakan Valid, uji reliabilitas memperoleh nilai sebesar 0.912 termasuk dalam kategori Sangat Reliabel. Pada uji N-Gain memperoleh nilai sebesar 0.76 termasuk dalam kriteria Tinggi dan produk media pembelajaran interaktif dapat dikatakan Efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Metode Pengembangan

Penggunaan metode pengembangan ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PJBL memiliki pengaruh yang baik pada kualitas produk. Tahapan-tahapan yang terstruktur mulai dari tahap analisis hingga tahap evaluasi membantu memastikan kelayakan dan kehandalan media pembelajaran yang dihasilkan.

2. Validitas Media dan Materi

Tingkat validitas yang tinggi pada aspek media dan materi pembelajaran, mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan. Hal ini memberikan keyakinan bahwa materi pembelajaran yang disajikan melalui media tersebut dapat diandalkan dan relevan untuk tujuan pembelajaran

3. Penerimaan dan Kesesuaian oleh Responden

Tingkat penerimaan yang tinggi dari responden terhadap media

pembelajaran menunjukkan bahwa desain dan konten yang disediakan memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna. dengan mean skor akseptabilitas sebesar 4,31 dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan oleh target pengguna.

4. Tingkat Efektivitas Media

Hasil uji efektivitas menunjukkan dalam kriteria tinggi sehingga produk media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

5.3 Saran

Sesuai kesimpulan di atas, maka saran yang bisa disampaikan pada penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta mampu membuat pesertadidik lebih aktif.
2. Pengembangan media pembelajaran lebih kreatif dan beragam perlu dikembangkan lebih lanjut untuk materi lainnya.
3. Perlu adanya evaluasi media pembelajaran interaktif sehingga produk tersebut dapat dikembangkan lagi dengan baik