

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dilakukan dengan menggunakan kombinasi model ADDIE dan Model MDLC. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, sedangkan Model MDLC terdiri dari enam tahapan.

Tahapan pertama dalam model ADDIE adalah tahap analisis, yang melibatkan penelitian awal di sekolah dengan mewawancarai guru dan siswa serta menganalisis indikator, tujuan, kurikulum, dan materi pelajaran. Tahap kedua adalah tahap desain, di mana peneliti melakukan perancangan pembelajaran yang akan dikembangkan, termasuk penyusunan kerangka media pembelajaran dan instrumen penilaian media pembelajaran. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, di mana model MDLC diterapkan. Dalam tahap ini, langkah pertama adalah "*Concept*," yaitu merumuskan tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat. Langkah kedua, "*Design*," melibatkan pemilihan konsep dan tema yang sesuai dengan storyboard yang telah disusun sebelumnya. Langkah ketiga, "*Material Collecting*," mencakup pengumpulan semua bahan yang diperlukan

untuk membuat media pembelajaran, seperti materi, ATP, audio, video, dan gambar. Langkah keempat, "*Assembly*," adalah proses pembuatan media menggunakan *Smart Apps Creator* dalam tahap ini juga dilakukan validasi media kepada para ahli untuk mendapatkan masukan, saran, dan revisi untuk penyempurnaan media pembelajaran sebelum penilaian diberikan. Langkah kelima, "*Testing*," melibatkan uji coba kelayakan kepada para ahli dan pemberian nilai kelayakan untuk menentukan apakah media tersebut siap digunakan. Tahap keempat adalah tahap implementasi, tahap ini berhubungan dengan tahap *Distribution* dalam model MDCL. Pada tahap ini, peneliti menerapkan dan menguji coba media pembelajaran kepada siswa kelas X RPL 1, mengumpulkan data akseptabilitas pengguna melalui angket, serta melakukan pengambilan nilai pre-test dan post-test dari siswa untuk menilai efektivitas produk. Tahap kelima adalah tahap evaluasi, di mana peneliti melakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada para ahli validasi dan peserta didik.

2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim dinilai sangat tinggi. Uji kelayakan materi mendapatkan skor 4,71 dari skala yang digunakan, menunjukkan bahwa materi yang disediakan dalam media pembelajaran dianggap sangat layak dan mendukung proses pembelajaran secara optimal. Selain itu, uji kelayakan media mendapatkan skor 4,68 yang juga menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam aplikasi ini dinilai sangat

layak dan dapat mendukung interaksi serta kenyamanan belajar siswa secara optimal.

3. Tingkat akseptabilitas pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) ini juga sangat tinggi. Dengan skor 4,71, hasil ini menunjukkan bahwa pengguna, yaitu para siswa merasa sangat terbantu dengan penggunaan media ini dalam pembelajaran mereka, terutama dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit. Tingkat akseptabilitas yang tinggi ini mencerminkan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya fungsional tetapi juga diterima dengan baik oleh siswa, membantu mereka dalam memahami konsep-konsep Pemograman Berorientasi Objek dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.
4. Efektivitas media pembelajaran berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) untuk siswa kelas X RPL 1 di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dapat dikatakan kriteria nilai N-gain “Sedang” dengan nilai 0.63, nilai ini berada dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ dan tingkat keefektifan “Cukup Efektif” dengan presentase nilai 63%, nilai ini berada dalam rentang 56-75%. Perolehan N-gain dengan selisih yang signifikan tersebut menunjukkan efektivitas produk media pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) tersebut.

5.2. Implikasi

Peralihan dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka telah membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, guru diharuskan merancang media pembelajaran mereka sendiri. Karena kurikulum ini

masih baru diterapkan, banyak guru masih dalam tahap mempelajari dan menyesuaikan diri dengan perubahan dalam proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan pengembangan media pembelajaran oleh guru kurang optimal. Selama pembelajaran, guru sering menggunakan media seperti buku cetak dan PowerPoint yang sebagian besar hanya menampilkan teks. Akibatnya, siswa kurang mandiri dalam belajar dan memiliki keterbatasan dalam kemampuan untuk menginstal perangkat lunak yang mereka butuhkan. Hal ini berdampak pada efektivitas pembelajaran, di mana siswa mungkin merasa kurang terlibat dan kurang mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam. Dengan demikian, diperlukan upaya lebih untuk meningkatkan kemandirian siswa dan menyediakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan mudah diakses.

Selain itu, waktu pembelajaran di kelas sangat terbatas, sementara kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran bervariasi. Beberapa siswa memerlukan waktu lebih lama untuk memahami atau mempraktikkan materi pelajaran dan harus melakukannya secara berulang di luar jam pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Computer Based Instruction (CBI)*, peserta didik dapat mempelajari materi yang belum dikuasai di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, memberikan fleksibilitas dalam proses belajar. Berdasarkan hasil uji kelayakan materi dan media, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan uji akseptabilitas pengguna, media pembelajaran ini diterima dengan baik oleh siswa, menunjukkan bahwa media ini cukup efektif dan bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil uji efektivitas yang

telah dilakukan, media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Uji efektivitas ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) tidak hanya membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, tetapi juga secara langsung berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran yang diajarkan.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, ada beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Diharapkan media pembelajaran berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara optimal oleh siswa untuk membantu proses pembelajaran mereka.
2. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar melanjutkan penelitian ini dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan lebih baik lagi.