

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Adapun hasil kesimpulan yang bisa diambil berdasarkan pembahasan dan data hasil penelitian Pengembangan *Mobile Learning Gamification (Megie)* Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smk Swasta Imelda.

1. Media pengembangan berbasis animasi yang telah dikembangkan dengan menggunakan Kodular. Media penelitian serta pengembangan produk yaitu media pembelajaran berbasis animasi ini berhasil dengan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
2. Hasil penilaian ahli materi berdasarkan aspek panduan dan informasi, desain materi dan evaluasi diperoleh skor rerata soal 4.10 dari skor maksimal 5.00 atau termasuk dalam kategori “Layak” sedangkan untuk hasil penilaian ahli media berdasarkan aspek Panduan dan Informasi, Kinerja Program dan Sistematis, Estetika, Kualitas audio, Kualitas video memperoleh skor rerata total 4.04 dari skor maksimal 5.00 atau termasuk kategori “Layak”. Respon penilaian pengguna/siswa terhadap media pembelajaran desain grafis dilihat dari aspek Panduan dan Informasi, Materi Multimedia, Evaluasi, Desain dan Fasilitas Media serta Efek pedagogi memperoleh skor rerata total 4.30 dari skor maksimal 5.00 atau termasuk kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan ketiga penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan sebagai suplemen bahan ajar atau sebagai variasi media pembelajaran untuk siswa kelas 10 di sekolah SMK Swasta Imelda.
3. Media pembelajaran yang berifat fleksibel dan interaktif membuat

siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan jam belajar siswa diluar jam sekolah karna media pembelajaran yang dapat digunakan kapan pun dan dimana pun.

## 5.2. Implikasi

Di era digital yang terus berkembang, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran Informatika, khususnya bagi siswa kelas X SMK Swasta Imelda. Penerapan informatika dalam kehidupan sehari-hari adalah: Penggunaan aplikasi *smartphone* untuk berkomunikasi, berbelanja, bermain game, belajar, dll. Penggunaan sistem informasi geografis (GIS) untuk pemetaan, navigasi, analisis spasial, dll. Penggunaan sistem kecerdasan buatan (AI) untuk mengenali wajah, suara, gambar, teks, dll.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat penting untuk mendukung pemahaman dan keterampilan siswa dalam pelajaran informatika. Dengan adanya media ini siswa dapat mempelajari materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun mereka inginkan dengan cara yang mudah dari media pembelajaran berbasis Android yang mendukung pembelajaran Informatika yang telah dikembangkan. Siswa hanya cukup menggunakan *smartphone*. Siswa juga memiliki sikap yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran ini, hal ini dapat dilihat berdasarkan akseptansi pengguna Produk. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk dapat dikembangkan bagi pendidik agar penyampaian proses pembelajaran dikelas lebih bervariasi sehingga siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran berbasis android yang mendukung pembelajaran animasi yang dikembangkan ini, siswa dapat mempelajari materi memahami perkembangan komputer, dampak

sosial informatika, karir dan studi lanjut dibidang informatika. Berdasarkan pengujian akseptabilitas pengguna, media pembelajaran ini diterima dengan sangat baik oleh para siswa.

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari Pengembangan *Mobile Learning Gamification (Megie)* Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smk Swasta Imelda terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Untuk peneliti selanjutnya, agar kiranya mengembangkan produk dengan lebih bervariasi lagi untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar yang lebih baik lagi.
2. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah variasi materi serta fitur pada produk ini agar semakin menambah efektivitas penggunaannya.
3. Untuk guru agar dapat mempertimbangkan penggunaan media ini sebagai suplemen/variasi dalam proses belajar mengajar.
4. Untuk siswa, jika media ini seterusnya digunakan maka gunakan dengan baik sesuai petunjuk yang sudah disediakan