

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengembangan aplikasi *Mobile Seamless Learning* berbasis Android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika di kelas X SMK Swasta Immanuel Medan difokuskan pada elemen Dampak Sosial Informatika dengan memanfaatkan platform Kodular. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) serta menerapkan model pengembangan produk MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan aplikasi *Mobile Seamless Learning* berbasis Android serta analisis data pada mata pelajaran Informatika di SMK Swasta Immanuel Medan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil uji kelayakan, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor **4,3809** untuk aspek materi dan **4,4791** untuk aspek media, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji akseptabilitas dari peserta didik menunjukkan nilai **4,687096774**, yang dikategorikan memiliki tingkat akseptabilitas sangat tinggi.
2. Uji efektivitas produk dilakukan menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan bantuan SPSS versi 30. Hasil analisis menunjukkan nilai *sig.(2-tailed)* sebesar $0,005 < 0,05$ dan $t_{hitung} = 3,062 > t_{tabel} = 1,686$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan adanya perbedaan signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen X TO 2 SMK Swasta Immanuel Medan yang

menggunakan aplikasi *Mobile Seamless Learning* dan kelas kontrol X TO 1 SMK Swasta Immanuel Medan yang menggunakan buku cetak pada mata pelajaran Informatika, khususnya elemen Dampak Sosial Informatika. Dengan demikian, penerapan aplikasi *Mobile Seamless Learning* berbasis Android dinyatakan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Proses pembelajaran telah berubah sebagai peralihan dari kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Guru diwajibkan untuk membuat materi ajar mereka sendiri dalam panduan Kurikulum Merdeka. Guru perlu memahami proses belajar mengajar yang terus berkembang sebagai keberlanjutan dari penerapan Kurikulum Merdeka. Hal ini yang dapat menyebabkan pengembangan media pembelajaran yang kurang optimal bagi guru. Guru seringkali menggunakan buku teks cetak selama proses belajar mengajar. Selain itu, terdapat batasan waktu dalam pembelajaran di kelas, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran pun beragam.

Sesuai penjelasan di atas, siswa dapat mempelajari materi yang belum mereka kuasai kapan pun dan di mana pun berkat tersedianya sumber belajar berupa aplikasi *Mobile Seamless Learning* berbasis Android. Sumber belajar ini juga dapat dimanfaatkan sebagai cara bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan aplikasi *Mobile Seamless Learning* berbasis Android sebagai media pembelajaran mata pelajaran Informatika di SMK Swasta Immanuel Medan, terdapat beberapa rekomendasi atau saran yang dapat diajukan.

1. Peneliti berharap media pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh siswa untuk mendukung proses pembelajaran.
2. Peneliti berharap peneliti yang melakukan penelitian selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini dengan menciptakan media pembelajaran yang lebih baik dan berkelanjutan seiring dengan kemajuan perkembangan teknologi.

