

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Media ajar berperan penting dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik karena dapat meningkatkan pemahaman, minat, perhatian, dan motivasi belajar. Salah satu media yang dapat mendukung proses tersebut adalah media ajar berbentuk aplikasi android pada materi Bahasa Pemrograman C. Berdasarkan tujuan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 96% dengan kualifikasi “Sangat Layak”, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 91% dengan kualifikasi “Sangat Layak”. Dengan demikian, media pembelajaran berbentuk aplikasi Android yang dikembangkan dinyatakan layak dan memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran.
2. Hasil akseptansi media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk aplikasi Android pada materi bahasa pemrograman C memiliki tingkat akseptansi sangat tinggi, dengan nilai rata-rata hasil uji coba (μ_o) sebesar 88%, yang melampaui nilai ambang batas akseptansi sangat tinggi (μ) sebesar 70%.
3. Hasil keefektifan media menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android pada elemen sistem komputer mampu meningkatkan hasil belajar dasar elektronik dengan persentase 73% pada

kategori tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android pada elemen sistem komputer efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan penelitian, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Implikasi bagi Guru

Media pembelajaran berbentuk aplikasi android yang dikembangkan dapat menjadi alternatif sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi guru dalam menyampaikan materi Bahasa Pemrograman C. Guru dapat memanfaatkannya sebagai pendukung pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep, mengatasi keterbatasan waktu dalam demonstrasi, serta menambah variasi metode mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Implikasi bagi Peserta Didik

Media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, sistematis, dan mudah dipahami. Visualisasi yang ditampilkan mampu membantu peserta didik memahami langkah-langkah bahasa pemrograman C secara lebih jelas. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar, ketertarikan terhadap materi, serta membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan.

3. Implikasi bagi Sekolah

Keberadaan media pembelajaran berbentuk aplikasi android ini dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya pada program keahlian informatika. Sekolah dapat mengintegrasikan media ini dalam kegiatan belajar mengajar serta memanfaatkannya sebagai inovasi dalam pengembangan sumber belajar berbasis teknologi.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi android materi Bahasa Pemrograman C, peneliti memberikan saran untuk penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Saran untuk Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbentuk aplikasi android ini sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi Bahasa Pemrograman C. Media ini dapat dijadikan sebagai alat bantu visual untuk memperjelas konsep dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Guru juga disarankan untuk mengintegrasikan media ini dengan metode pembelajaran lain agar pembelajaran lebih variatif dan menarik.

2. Saran untuk Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai sumber belajar mandiri di luar jam pelajaran. Melalui media ini, siswa dapat mengulang materi kapan saja sehingga dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan dalam Bahasa Pemrograman C.

3. Saran untuk Sekolah

Sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan fasilitas teknologi yang memadai. Selain itu, sekolah dapat mendorong guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran digital dengan fitur yang lebih interaktif, seperti kuis, simulasi, atau integrasi dengan perangkat mobile. Selain itu, penelitian dapat diperluas pada materi lain dalam bidang informatika atau diuji pada sampel yang lebih besar agar hasil penelitian lebih maksimal dan generalisasi lebih kuat.