

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran berbasis simulasi praktik sebagai media pembelajaran interaktif pada mata informatika dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji kelayakan, media pembelajaran berbasis Simulasi Praktik ini memperoleh penilaian “sangat layak” dengan nilai rata-rata 4,38 pada aspek kelayakan materi dan mendapat nilai rata rata 4,20 pada aspek kelayakan media dengan penilaian “sangat layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa baik isi materi maupun kualitas media secara keseluruhan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan di kelas.
2. Penilaian terhadap akseptabilitas pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik. Hasil uji akseptabilitas memperoleh skor rata-rata 4,42 yang termasuk dalam kategori akseptabilitas sangat tinggi. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis simulasi praktik yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
3. Analisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis simulasi praktik dilakukan melalui Uji-T Independent Sample Test dengan melibatkan 36 siswa kelas X TKJ 2 sebagai kelompok eksperimen dan 36 siswa kelas X TKJ 1 sebagai kelompok kontrol. Hasil perhitungan statistik menunjukkan

nilai t sebesar 3,148, dimana menunjukkan *mean* Kelas Eksperimen (78,06) > Kelas Kontrol (73,11) dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,02 yang mengidentifikasi adanya perbedaan signifikan ($P < 0,05$), sehingga hipotesis Nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Temuan ini membuktikan secara empiris bahwa media pembelajaran berbasis simulasi praktik yang dikembangkan secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan materi algoritma dan pemrograman pada mata pelajaran Informatika.

5.2. Implikasi

Transisi dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka telah membawa perubahan positif dalam iklim pembelajaran di SMK Negeri 1 Teluk Mengkudu. Pada Kurikulum Merdeka, guru memiliki peran yang lebih besar dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal ini memberikan ruang yang luas bagi kreativitas guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, inovatif, dan interaktif.

Salah satu inovasi yang diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis simulasi praktik dengan penggunaan perangkat *android*. Media ini terbukti menghadirkan keberagaman strategi pembelajaran yang lebih fleksibel serta mampu menciptakan interaksi yang menyenangkan antara guru dan peserta didik. Melalui pendekatan simulasi ini, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan terlibat aktif dalam penggunaan media pembelajaran mulai dari pemaparan materi yang memiliki tampilan yang menarik, penguatan materi yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran dan dapat melakukan praktik secara langsung menstimulasi

rasa ingin tahu dan pemecahan masalah. Hal ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan jauh dari kesan monoton.

Dengan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif, hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan. Mereka merasa dapat langsung menyalurkan pengetahuan yang didapatkan dari materi dengan cara melakukan praktik langsung menggunakan media berbasis simulasi praktik. Selain itu, keunggulan media ini terletak pada kompatibilitas format aplikasi (.apk) yang memungkinkan penggunaannya pada perangkat berbasis Android. Dengan demikian, peserta didik memiliki fleksibilitas lebih besar untuk mengakses materi pembelajaran melalui smartphone, sehingga mendukung konsep pembelajaran kapan saja dan di mana saja (*ubiquitous learning*).

Hasil evaluasi yang dilakukan terhadap materi dan media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis simulasi praktik ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Respon positif dari peserta didik memperlihatkan bahwa media ini tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang diperoleh, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis simulasi praktik yang telah dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik, baik

sebagai sarana belajar mandiri maupun sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran ini dengan menambahkan fitur yang lebih beragam dan inovatif, seperti:

- Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran ini dengan menambahkan fitur yang lebih beragam dan inovatif, seperti penyediaan simulasi pemrograman yang mendukung berbagai jenis bahasa pemrograman, tidak terbatas pada bahasa C saja, sehingga media dapat menjangkau cakupan materi yang lebih luas dan fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran.
- pengembangan media ke depan menyertakan fitur umpan balik (*feedback*) yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada menu evaluasi dan simulasi pemrograman C, agar interaksi pengguna dengan media menjadi lebih optimal dan mendukung proses pembelajaran
- memperluas cakupan materi, tidak hanya terbatas pada elemen Algoritma dan Pemrograman, tetapi juga mencakup kompetensi lainnya dalam mata pelajaran Informatika, sehingga media pembelajaran menjadi lebih komprehensif dan relevan dengan keseluruhan kurikulum.