

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknik komputer dan jaringan berbasis *role playing game* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan pada media pembelajaran berbasis *Case Based Learning (CBL)* pada materi Sistem Keamanan Jaringan dan Telekomunikasi memperoleh hasil sangat layak dengan nilai **4,78** untuk uji kelayakan materi dan **4,38** untuk uji kelayakan media.
2. Akseptabilitas pengguna pada media pembelajaran berbasis *Case Based Learning (CBL)* pada materi Sistem Keamanan Jaringan dan Telekomunikasi memperoleh hasil akseptabilitas sangat tinggi dengan nilai **4,86**.
3. Efektivitas media pembelajaran berbasis *Case Based Learning (CBL)* pada materi Sistem Keamanan Jaringan dan Telekomunikasi telah diuji menggunakan N-Gain oleh 23 peserta didik dari kelas X TEX 1. Hasilnya menunjukkan N-Gain sebesar **0,70**, yang termasuk kategori sedang. Dalam persentase, skor N-Gain mencapai **70%**, menandakan efektivitas yang signifikan.

5.2. Implikasi

Transisi dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka telah membawa perubahan positif dalam suasana pembelajaran di SMK Swasta Tritech Informatika Medan. Dalam Kurikulum Merdeka ini, guru dihadapkan pada tugas untuk merancang sendiri media pembelajaran, menciptakan kesempatan bagi kreativitas dalam pengajaran. Hal ini menghasilkan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif, di mana peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Case Based Learning (CBL)* membawa keberagaman dan fleksibilitas dalam pembelajaran, menyebabkan peserta didik tidak merasa bosan dan suasana kelas menjadi lebih hidup.

Dengan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif, gairah belajar peserta didik semakin meningkat, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memotivasi untuk meraih prestasi yang lebih baik. Selain itu, dengan media berekstensi .apk serta kompatibel dengan sistem Android, para peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran melalui smartphone mereka, memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam pembelajaran. Setelah melakukan evaluasi terhadap materi dan media pembelajaran, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan serta diterima dengan baik oleh para peserta didik.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi Sistem Keamanan Jaringan Telekomunikasi berbasis *Case Based Learning*, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Peneliti berharap bahwa media pembelajaran berbasis *Case Based Learning* (CBL) yang telah dikembangkan ini dapat dimanfaatkan secara baik oleh siswa untuk membantu proses pembelajaran mereka.
2. Disarankan kepada peneliti-peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian ini dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.