

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berlandaskan penelitian yang dilakukan di XI RPL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media edukasi quiz interaktif berbasis Android berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan tampilan dan konten, pengembangan aplikasi, implementasi kepada siswa kelas XI RPL, serta evaluasi oleh ahli dan peserta didik. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat dan efektivitas belajar siswa pada mata pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak.
2. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media edukasi quiz interaktif berbasis Android dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak. Uji kelayakan materi mendapat skor total untuk keseluruhan aspek adalah 3,6 dengan interpretasi layak dan Uji kelayakan media mendapatkan skor total untuk seluruh aspek adalah 3,9 dengan interpretasi layak.
3. Hasil dari Akseptabilitas respon siswa pada Persentasi Angket Respon Siswa Berdasarkan Skala Penilaian sebagian besar siswa memberikan respon baik sejumlah 50%, dan Persentasi Angket Respon Siswa Berdasarkan Pernyataan 1 mendapatkan persentasi sejumlah 79%; Pernyataan 1 mendapatkan persentasi sejumlah 79%; Pernyataan 2

mendapatkan persentasi sejumlah 91%; Pernyataan 3 mendapatkan persentasi sejumlah 81%; Pernyataan 4 mendapatkan persentasi sejumlah 84%; Pernyataan 5 mendapatkan persentasi sejumlah 89%; Pernyataan 6 mendapatkan persentasi sejumlah 86%; Pernyataan 7 mendapatkan persentasi sejumlah 95%; Pernyataan 8 mendapatkan persentasi sejumlah 84%; Pernyataan 9 mendapatkan persentasi sejumlah 90%; dan Pernyataan 10 mendapatkan persentasi sejumlah 91%. Rata-rata persentase skor pernyataan, yaitu 87% dengan interpretasi sangat baik, yang menunjukkan media ini efektif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak.

5.2. Saran

Berikut ini ialah beberapa rekomendasi yang telah dibuat oleh para peneliti berdasarkan hasil kuis interaktif rekayasa perangkat lunak yang telah digunakan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam:

1. Diinginkan guru lebih banyak memanfaatkan media edukasi *quiz* interaktif sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran alternatif untuk membantu mereka belajar.
2. Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, jadi diinginkan peneliti lain dapat melanjutkannya dengan mengikuti kemajuan teknologi.