

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam pendidikan dengan memudahkan guru menyampaikan materi secara jelas dan efisien, sekaligus meningkatkan keterlibatan, fokus, dan motivasi belajar siswa. Di antara berbagai alat ajar yang tersedia, media pembelajaran berbasis *Android* sangat cocok untuk meningkatkan pembelajaran informatika. Sesuai dengan tujuan studi pengembangan media pembelajaran ini, kesimpulan berikut telah ditarik:

1. Validasi oleh ahli materi pelajaran menghasilkan skor rata-rata 86%, yang dinilai sebagai “Sangat Baik”, sementara ahli media memberikan skor rata-rata 87%, juga dikategorikan sebagai “Sangat Baik”. Hasil ini membuktikan bahwa alat pembelajaran berbasis aplikasi *Android* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan dan dianggap layak untuk penggunaan pendidikan.
2. Uji penerimaan pengguna menunjukkan penerimaan yang sangat kuat terhadap media pembelajaran berbasis *Android* dalam kelas Informatika, dengan skor uji coba rata-rata sebesar 92%, jauh melebihi ambang batas penerimaan tinggi yang telah ditetapkan sebesar 70%.
3. Penilaian efektivitas menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis *Android* ke dalam pengajaran Informatika menghasilkan peningkatan 62%, yang masuk dalam rentang cukup efektif. Oleh karena

itu, jenis sumber belajar digital ini dapat dianggap cukup efektif untuk diterapkan dalam lingkungan kelas.

5.2 Implikasi

Pembuatan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Informatika di SMKS PAB 2 Helvetia memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Media ini memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, beragam, dan mudah diakses oleh siswa. Selain itu, implementasinya mendorong minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam pelajaran Informatika.

Selain penyampaian konten, media interaktif ini membantu menciptakan lingkungan kelas yang lebih mendukung dan berpusat pada siswa, memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran mandiri dan berkembang sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Dari sisi institusi, temuan studi ini menawarkan alternatif yang berharga dan berfungsi sebagai referensi praktis untuk mengintegrasikan teknologi pendidikan ke dalam praktik sekolah, terutama dalam mendorong inisiatif pembelajaran berbasis digital.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti dalam desain alat instruksional inovatif yang tidak hanya meningkatkan efektivitas mata pelajaran Informatika tetapi juga memperkuat kompetensi siswa sesuai dengan tuntutan teknologi yang terus berkembang di era digital saat ini.

5.3 Saran

1. Bagi Guru

Guru di bidang Informatika didorong untuk mengadopsi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebagai alat pelengkap dalam pengajaran guna meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, mereka disarankan untuk menggabungkan media ini dengan strategi Pendidikan lainnya guna memperkaya dan memperluas pengalaman belajar mengajar.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik didorong untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal sebagai sumber belajar mandiri, sehingga memperdalam pemahaman materi dan memperkuat keterampilan dalam bidang Informatika.

3. Bagi Sekolah

Pimpinan sekolah disarankan untuk secara aktif mempromosikan integrasi dan pengembangan lebih lanjut sumber daya pembelajaran berbasis teknologi dengan memastikan akses ke infrastruktur digital dan fasilitas yang memadai. Mereka juga didorong untuk menumbuhkan budaya inovasi di kalangan guru dalam mengadopsi dan menyesuaikan media digital untuk pengajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Studi selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan media pembelajaran interaktif dengan memasukkan topik yang lebih beragam, mengintegrasikan mekanisme penilaian dan umpan balik yang lebih beragam, serta mengevaluasi efektivitasnya di berbagai tingkatan pendidikan atau bidang studi.