

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Integrated Development Environment (IDE) pada mata pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) kelas X di SMK Negeri 1 Aek Kuasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis IDE berhasil dikembangkan dengan menggunakan kombinasi model ADDIE dan Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan konten dan fitur interaktif, implementasi dalam pembelajaran, serta evaluasi melalui pengukuran hasil belajar siswa.
2. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,21 dengan kategori sangat layak, sehingga media memenuhi aspek kualitas baik dari segi isi, tampilan, maupun teknis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Hasil uji akseptabilitas siswa terhadap media pembelajaran interaktif memperoleh nilai Tingkat Capaian Respon (TCR) sebesar 88,2% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media mendapatkan respon positif dari siswa serta mudah digunakan dalam mendukung pembelajaran.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis IDE mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-gain sebesar 0,70

yang berada pada kategori sedang, sehingga media dapat dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi Pemrograman Berorientasi Objek.

5.2. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting, antara lain:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Integrated Development Environment (IDE) dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Informatika di SMK, khususnya pada materi Pemrograman Berorientasi Objek yang membutuhkan keseimbangan antara pemahaman konsep dan praktik secara langsung.
2. Penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan materi, latihan soal, dan praktik pemrograman mampu meningkatkan keterlibatan serta kemandirian belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak berpusat pada guru.
3. Pemanfaatan software Smart Apps Creator (SAC) dalam pengembangan media menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan lebih mudah dan fleksibel tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks, sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.
4. Hasil penelitian yang menunjukkan tingkat efektivitas pada kategori cukup efektif mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif perlu didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan hasil yang lebih optimal.

5.3. Saran

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

1. Melakukan uji coba media pembelajaran pada cakupan yang lebih luas dengan melibatkan lebih dari satu kelas atau sekolah, sehingga diperoleh data yang lebih beragam dan hasil penelitian memiliki tingkat keakuratan yang lebih tinggi.
2. Mengembangkan media pembelajaran dengan menambahkan fitur yang lebih interaktif, khususnya pada bagian praktik pemrograman berbasis Integrated Development Environment (IDE), agar siswa dapat melakukan eksplorasi kode secara lebih maksimal.
3. Mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator (SAC) dengan menambahkan fitur yang dapat digunakan secara offline, sehingga media tetap dapat diakses tanpa bergantung pada koneksi internet.
4. Mengadaptasi media pembelajaran ini pada materi atau mata pelajaran lain yang memiliki karakteristik serupa, khususnya yang membutuhkan praktik dan pemahaman konsep secara mendalam, sehingga pemanfaatan media dapat lebih luas.