

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan produk, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dilengkapi chatbot pada mata pelajaran design media interaktif di SMK BBC Medan dilakukan menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, serta tahap pengembangan dan implementasi. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi Android yang memuat fitur materi pembelajaran, kuis, profil, video dan chatbot. Media ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi design grafis, khususnya design media interaktif.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android dilengkapi chatbot dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi yang memperoleh rata-rata 4,10 dengan persentase 82% dan berada pada kategori Layak. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 4,35 dengan persentase 87% dan berada pada kategori Sangat Layak. Selain itu, hasil akseptansi siswa memperoleh rata-rata 4,69 dengan persentase 93,80% dan berada pada kategori Sangat Layak. Secara keseluruhan, rekapitulasi kelayakan produk memperoleh rata-rata 4,46 dengan persentase 89,15% dan berada pada kategori Sangat Layak.
3. Efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi *android* untuk siswa kelas XI Multimedia di SMK BBC Medan dapat dikategorikan “Cukup Efektif” sebagai

media pembelajaran. Hal ini terbukti dengan hasil dari uji N-Gain mendapatkan perolehan skor 0,68 atau 68% yang berada pada rentang 56 – 75 dalam kategori tafsiran cukup efektif



5.2 implikasi

Pemilihan media pembelajaran yang presisi berbanding lurus dengan tingkat pemahaman peserta didik, yang pada akhirnya berkontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar. Semakin optimal penguasaan materi oleh siswa, maka capaian prestasi akademis yang diperoleh juga akan semakin tinggi. Khusus pada mata pelajaran Desain Media Interaktif materi Desain dan Animasi, terbukti terjadi peningkatan nilai yang signifikan antara evaluasi awal (*pre-test*) dan evaluasi akhir (*post-test*) setelah diimplementasikannya media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* bagi siswa kelas XI Multimedia di SMK BBC Medan.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Design Media Interaktif pada materi Design dan Juga Animasi. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena dilengkapi dengan tampilan yang menarik, materi pembelajaran, video, latihan soal, dan fitur pendukung lainnya. Selain itu, media ini juga dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk guru dalam memperhatikan dan mempertimbangkan media pembelajaran yang dipakai saat mengajar agar proses pembelajaran lebih menarik juga bervariasi serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara umum, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media berbasis *Android* yang

dilengkapi chatbot, dapat mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada era digital.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi siswa, media pembelajaran berbasis aplikasi android dilengkapi chatbot ini dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan untuk membantu memahami materi, khususnya materi design Ui/UX, animasi dan alur perancangan multimedia. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan fitur materi, kuis, dan chatbot secara optimal agar proses belajar tidak hanya bergantung pada penjelasan guru di kelas.
2. Untuk para guru sekolah agar dapat mempertimbangkan penggunaan media ini sebagai suplemen/variasi dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media berbasis Android, untuk mendukung belajar siswa di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan menambahkan materi design grafis dan juga animasi lebih luas, memperbaiki tampilan aplikasi, menambah variasi soal evaluasi, serta mengembangkan fitur chatbot agar dapat memberikan jawaban yang lebih rinci dan sesuai dengan kebutuhan kelas.

5. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk melakukan uji coba pada jumlah siswa yang berbeda dan pada smk berbeda, Hasil penelitian dapat memberikan bentuk yang lebih luas mengenai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi android dilengkapi yang dilengkapi chatbot.

