

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* yang telah dikembangkan dianggap sangat cocok dan layak digunakan sebagai alat pembelajaran di SMKS YAPIM Taruna Marelan. Kesimpulan tersebut didasarkan pada hasil penilaian oleh para ahli media yang memberikan skor rata-rata 4,40 dalam kategori "Sangat Layak", serta hasil evaluasi dari para ahli materi yang memberikan skor rata-rata 4,51 dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan dua hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi syarat kelayakan dengan predikat "Sangat Layak".
2. Berdasarkan hasil uji akseptansi yang melibatkan siswa sebagai pengguna, media pembelajaran mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,59. Nilai tersebut berada dalam rentang rata-rata 4,17 hingga 5,00, sehingga masuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* mendapat hasil positif dari pengguna.
3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* dalam pembelajaran siswa kelas XI TKJ 1 di SMKS YAPIM Taruna Marelan berada dalam kategori yang "Cukup Efektif". Hal ini terlihat dari hasil uji N-Gain yang mendapatkan skor 0,68 atau setara dengan 68%. Nilai tersebut berada dalam

rentang 56 sampai 75, sehingga masuk ke dalam kategori tafsiran cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar dengan tingkat efektivitas yang cukup baik.

5.2 Implikasi

Memilih media pembelajaran yang tepat memegang peranan krusial dalam mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan meningkatkan capaian hasil belajar mereka secara positif. Semakin tinggi kemampuan anak dalam memahami pelajaran, semakin baik juga kesempatan mereka untuk mencapai hasil belajar yang terbaik. Dalam mata pelajaran Sistem Jaringan Komputer, terutama pada materi LAN, MAN, dan WAN, terjadi peningkatan pencapaian belajar peserta didik setelah memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Android*. Hal itu terlihat dari perbedaan hasil antara nilai pre-test sebelum media digunakan dan nilai post-test setelah proses belajar menggunakan media tersebut pada siswa kelas XI TKJ 1 di SMKS YAPIM Taruna Marelan.

Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Android* membantu meningkatkan proses belajar, terutama dalam memahami materi LAN, MAN, dan WAN pada mata pelajaran Sistem Jaringan Komputer. Media ini hadir untuk membantu siswa dalam memahami materi secara lebih optimal melalui penyajian yang menarik dan interaktif. Penyajian tersebut didukung oleh berbagai komponen seperti materi pembelajaran, video, latihan soal, serta fitur pendukung lainnya. Selain membantu proses belajar siswa menjadi lebih mudah, media tersebut juga bisa digunakan sebagai pilihan

bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran disajikan melalui metode yang lebih inovatif dan bervariasi. Dengan demikian, temuan penelitian ini diproyeksikan sebagai rujukan bagi praktisi pendidikan dalam memformulasikan dan merancang media belajar yang mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa, yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta mengoptimalkan capaian hasil belajar secara signifikan.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan, dan implikasi yang sudah dibahas, ada beberapa saran yang bisa dipertimbangkan untuk pengembangan dan penerapan penelitian selanjutnya, yaitu berikut ini :

1. Mengingat adanya beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, diharapkan penelitian berikutnya dapat melanjutkan dan memperbaiki pengembangan media yang sudah dibuat, dengan menyesuaikan perkembangan teknologi dan perangkat lunak yang terus berubah.
2. Siswa diharapkan bisa menggunakan media belajar berbasis *Android* sebagai salah satu sumber belajar yang bisa mendukung, baik saat belajar di sekolah maupun ketika belajar sendiri di rumah. Melalui media itu, siswa bisa mengulang materi yang sudah diajarkan, memahami konsep yang belum dimengerti, serta berlatih mengerjakan soal untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya.
3. Guru diharapkan bisa mempertimbangkan menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* sebagai pilihan alternatif atau penambah dalam aktivitas pembelajaran. Diharapkan penggunaan media ini dapat menjadikan belajar lebih menarik, interaktif, dan selaras dengan kemajuan teknologi pendidikan.

4. Penelitian berikutnya diharapkan bisa menciptakan media pembelajaran berbasis *Android* dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih kreatif dan lengkap, seperti memperluas materi yang diajarkan, menggunakan berbagai jenis evaluasi, serta mengintegrasikan animasi, audio, dan fitur interaktif lainnya. Selain itu, disarankan agar penelitian yang mendatang diharapkan melibatkan kuantitas sampel yang lebih massif demi meminimalkan margin kesalahan dan memperkuat validitas temuan atau menerapkan desain penelitian yang memiliki kelas pembanding agar hasil penelitian lebih valid dan memiliki kemampuan generalisasi lebih valid.