

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Hasil penelitian dan proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Pemrograman Web di SMK PAB 2 Helvetia menghasilkan kesimpulan berikut:

1. Didasarkan pada hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis Android dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pemrograman Web. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media memenuhi semua aspek kelayakan, termasuk isi materi, penyajian, antarmuka, navigasi, interaktivitas, dan relevansi dengan tujuan pembelajaran.
2. Tingkat penerimaan pengguna terhadap media pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, menarik secara visual, mendukung pemahaman materi, dan memiliki kemampuan untuk membuat pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.
3. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android sangat efektif dalam membantu siswa belajar Pemrograman Web. Media juga membantu siswa membuat kegiatan belajar yang lebih aktif dan mandiri.

4. Hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan minat siswa dalam Pemrograman Web. Hasilnya menunjukkan peningkatan skor dari 870 (51,18% dengan kategori sedang) sebelum penggunaan media menjadi 1.439 (84,65% dengan kategori sangat tinggi) setelah penggunaan media, dari total skor ideal 1.700. Dengan demikian, minat belajar meningkat 33,47%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam menumbuhkan minat siswa dalam mata pelajaran.

5.2. Implikasi

Temuan penelitian ini memberikan implikasi yang mencakup aspek teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan Android dapat menjadi alternatif yang bagus untuk membantu siswa belajar pemrograman web, terutama untuk meningkatkan minat mereka dalam belajar.
2. Penggunaan media ini memungkinkan pembelajaran yang mandiri dan fleksibel tanpa terbatas waktu atau ruang. Ini mendukung penerapan pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa.
3. Jika aplikasi menggabungkan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, kuis, dan evaluasi, pengalaman belajar menjadi lebih menarik. Ini meningkatkan fokus, minat, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.
4. Penelitian ini dapat membantu guru mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di institusi pendidikan.

5. Peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai sumber untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android yang berfokus pada subjek tertentu.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Android adalah alternatif yang bagus bagi pendidik untuk mengajar Pemrograman Web. Media ini dapat membuat pelajaran lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, dan mendukung kegiatan belajar mandiri baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan media ini sebagai sumber belajar tambahan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang topik Pemrograman Web. Mereka dapat menggunakannya sebagai pendamping dalam kegiatan belajar-mengajar atau sebagai sarana untuk melakukan latihan mandiri di luar kelas.
3. Sekolah harus menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan media berbasis teknologi. Selain itu, sekolah harus mendorong pendidik untuk terus berinovasi dalam pembelajaran untuk menyesuaikan dengan kemajuan teknologi pendidikan.
4. Peneliti berikutnya harus mengembangkan media yang mencakup lebih banyak materi, menambahkan fitur interaktif yang lebih banyak, dan mengembangkan aplikasi yang tidak terbatas pada platform Android. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menyelidiki pengaruh media ini terhadap elemen lain,

seperti motivasi siswa untuk belajar, hasil belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

