

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan kajian serta pengembangan perangkat belajar Android untuk materi pemodelan gim di SMK PAB 2 Helvetia, diketahui bahwa:

1. Tingkat penerimaan murid terhadap aplikasi ini masuk ke dalam klasifikasi "Sangat Baik". Bukti nyatanya terlihat dari uji respons yang melibatkan 25 peserta didik, di mana rata-rata skor yang muncul mencapai angka 4,489. Capaian ini mengonfirmasi bahwa produk tersebut benar-benar disambut positif oleh pengguna, terutama jika meninjau dari segi tampilan visual, tingkat kepraktisan saat dioperasikan, hingga manfaat nyatanya dalam mendukung kegiatan belajar.
2. Media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran materi Pemodelan Gim. Kelayakan media didukung oleh kualitas instrumen penelitian yang telah memenuhi kriteria yang baik. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 25 butir soal yang diuji, sebanyak 20 butir soal dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid sehingga tidak digunakan dalam pelaksanaan pretest dan posttest. Hasil uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,93534 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Selain itu, hasil analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa terdapat 18 butir soal

berkategori sedang dan 2 butir soal berkategori mudah, sedangkan hasil analisis daya pembeda menunjukkan bahwa terdapat 16 butir soal berkategori sangat baik, 1 butir soal berkategori baik, dan 3 butir soal berkategori cukup baik. Berdasarkan hasil tersebut, instrumen penelitian memenuhi kriteria yang baik sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada penelitian ini.

3. Media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan menunjukkan kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pemodelan Gim. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis N-Gain terhadap 25 siswa yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,708 dan termasuk dalam kategori tinggi. Dari hasil perhitungan tersebut, sebanyak 14 siswa memperoleh kategori tinggi dan 11 siswa memperoleh kategori sedang. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Namun demikian, karena penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest-Posttest tanpa kelas kontrol, peningkatan hasil belajar diinterpretasikan berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran.

5.2. Implikasi

Merujuk pada keseluruhan rangkaian riset yang telah digelar, muncul beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Penerapan media edukasi berbasis Android layak dijadikan solusi pengajaran yang ampuh untuk mendukung materi pemodelan gim, mengingat

kemampuannya dalam menaikkan angka keberhasilan belajar sekaligus merengkuh keterlibatan aktif murid di kelas.

2. Perangkat ini membuka peluang bagi peserta didik untuk menyerap ilmu secara mandiri dan fleksibel melalui sajian yang interaktif. Keberadaan fitur seperti konten teks, video panduan, kuis, hingga papan peringkat (leaderboard) terbukti mampu membangkitkan semangat serta keaktifan mereka selama proses belajar berlangsung.
3. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru maupun peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan SMK, khususnya pada materi pemodelan gim, sehingga pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

5.3. Saran

Mengacu pada keseluruhan temuan dari kajian yang telah digelar, berikut disajikan beberapa rekomendasi yang bisa dipertimbangkan:

1. Dari sisi pengajar, aplikasi edukasi Android ini berperan cukup efektif sebagai pelengkap saat mengajarkan pemodelan gim. Kehadirannya diharapkan mampu membantu merangsang pemahaman dan meningkatkan capaian belajar murid, sekaligus berfungsi ganda sebagai referensi tambahan yang bisa diakses saat di sekolah maupun di rumah.
2. Sementara itu, bagi para pelajar, perangkat ini bisa dimaksimalkan sebagai alat belajar mandiri yang tidak terikat ruang dan waktu selama mereka memiliki gawai Android. Dengan mengandalkan berbagai fitur unggulan seperti teks

pelajaran, video, kuis, hingga papan peringkat, murid menjadi lebih leluasa dalam mendalami materi pemodelan gim.

3. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana belajar mandiri yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat Android, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi pemodelan gim melalui fitur materi, video pembelajaran, kuis, dan *leaderboard* yang tersedia di dalam aplikasi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media agar dapat diakses pada *platform* sistem operasi lain seperti iOS, menambahkan fitur pembelajaran yang lebih interaktif, memperluas cakupan materi pada kompetensi lain yang berkaitan dengan pengembangan gim, serta melakukan uji coba pada jumlah responden yang lebih besar agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan komprehensif.