

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT) bagi siswa kelas X Program Keahlian TJKT di SMKS IT Marinah Al-Hidayah, dapat ditarik beberapa konklusi sebagai berikut:

1. Produk media telah berhasil dikonstruksi melalui penerapan model pengembangan *ADDIE* yang mencakup lima fase sistematis: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, serta *Evaluation*. Aplikasi yang dihasilkan terbukti menjadi instrumen pembelajaran yang komprehensif, mampu memvisualisasikan materi DDTJKT dengan pendekatan yang jauh lebih atraktif, interaktif, dan mudah dicerna oleh peserta didik.
2. Melalui serangkaian uji validasi oleh pakar materi dan media, serta pengukuran respons siswa, aplikasi ini dinyatakan memenuhi standar kelayakan untuk diaplikasikan dalam skenario pendidikan. Seluruh aspek penilaian mulai dari kualitas substansi konten, desain antarmuka, aksesibilitas penggunaan, hingga nilai kebermanfaatannya telah mencapai predikat yang memadai.
3. Aplikasi *Android* ini terbukti memberikan kontribusi nyata dalam akselerasi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh perolehan indeks N-Gain sebesar 0,799 (79,86%) yang dikategorikan dalam level 'tinggi'.

Peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata peserta didik, yakni dari 59,80 pada tahap *pre-test* menjadi 91,40 pada tahap *post-test*, menjadi bukti yang kuat bahwa penggunaan media ini memberikan dampak positif terhadap optimalisasi pencapaian kompetensi belajar siswa.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan dampak yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT), terkhusus dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *Android* dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media utama maupun media pendukung dalam proses pembelajaran. Kehadiran media ini membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Di sisi lain, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar secara mandiri melalui perangkat *Android* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Hasil penelitian juga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata *pretest* dari 59,80 menjadi 91,40 pada *posttest*, serta diperolehnya nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,799 dengan kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif

media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran DDTJKT.

Selain memberikan manfaat bagi pendidik dan peserta didik, penelitian juga memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mendorong penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Android* diharapkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, serta selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan.

5.3 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, berikut adalah beberapa rekomendasi yang diajukan sebagai tindak lanjut hasil studi:

1. Bagi peserta didik, media pembelajaran berbasis *Android* ini diharapkan dapat dioptimalkan sebagai media belajar mandiri guna memperdalam penguasaan materi Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT), baik dalam konteks formal di lingkungan kelas maupun luar jam pembelajaran.
2. Bagi guru, media pembelajaran berbasis *Android* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat terus mendukung pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, kompetensi digital, serta hasil belajar peserta didik.

4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan cakupan materi yang lebih luas, penambahan fitur interaktif yang lebih beragam, serta pengembangan aplikasi yang kompatibel dengan berbagai sistem operasi selain *Android* agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna.

