

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran *computer based instruction* (CBI) dengan menerapkan model drill pada mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan kelas XI TKJ di SMK-Ar-rahman Medan yang dikembangkan dengan baik dan terkonsep sehingga pembelajaran terarah.
2. Model ADDIE digunakan untuk prosedur penelitian dan metode *multimedia development life cycle* (MDLC) digunakan untuk pengembangan produk. Media dikembangkan dengan menggunakan *software* Adobe Animate yang hasil akhir produk ini berupa file.exe yang dapat dijalankan langsung di PC lab komputer sekolah atau laptop masing-masing peserta didik.
3. Hasil yang didapatkan pada uji kelayakan media oleh 2 ahli media memperoleh skor mean sebesar 4,25 dengan kategori **“Sangat Layak”** sedangkan validasi kepada ahli materi sebanyak 2 validator untuk mengetahui kelayakan memperoleh skor mean sebesar 4,625 dengan kategori **“Sangat Layak”**. Hasil uji aksebiilitas peserta didik yang telah dilakukan dengan siswa-siswi kelas XI TKJ 2 (kelas eksperimen) memperoleh skor mean sebesar 4,76 dengan kategori **“Sangat Layak”**,

sehingga dapat disimpulkan bahwa media “**Sangat Layak**” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

4. Uji *independent sample t-test* menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7.553 > 2.004$ maka data signifikansi dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh dari hasil belajar siswa yang memanfaatkan media pembelajaran CBI (kelas eksperimen) dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran CBI (kelas kontrol), yaitu kelas eksperimen memiliki mean lebih tinggi (87.96) dibandingkan dengan kelas kontrol (68.33). Oleh karena itu media pembelajaran CBI dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan keterbatasan penelitian yang dibahas sebelumnya, adapun saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya pengembangan media pembelajaran tidak hanya sebatas KI & KD tertentu saja dan sebaiknya menguji kelayakan media pembelajaran interaktif di beberapa kelas.
2. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran CBI dalam proses pembelajaran karena membuat pembelajaran lebih bervariasi dan peserta didik antusias dalam mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar juga meningkat.

3. Masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, diharapkan peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini dengan mengembangkan media berbasis android.



THE *Character Building*
UNIVERSITY