

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran simulasi digital di SMK PAB 6 MEDAN ESTATE, tahap pengembangannya menggunakan metode ADDIE, yang meliputi 5 langkah yaitu tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, uji efektivitas produk.
2. Hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran simulasi digital yang dikembangkan dikategorikan sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dengan rerata 4,35 dan rerata 4,52. Lalu berdasarkan penilaian ahli materi/konten dengan rerata 4,04 dan rerata 4,88 yang dikategorikan layak dan sangat layak. Sedangkan berdasarkan penilaian pengguna dengan sebesar 88,84% yang dikategorikan sangat baik. Maka dari itu, media ini dapat digunakan dalam uji coba yang direncanakan dalam penelitian.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran simulasi digital di SMK PAB 6 MEDAN ESTATE ini efektif dengan rata-rata post test yaitu 88 lebih tinggi dibandingkan pre test yaitu 62,5. Hasil uji t menunjukkan  $|t_{hitung}| > t_{tabel}$  yaitu  $(91,55 > 2,045)$  dalam kategori “Hasil belajar menggunakan

media pembelajaran interaktif berbasis android memberikan hasil yang signifikan pada mata pelajaran simulasi digital”.

## 5.2 Implikasi

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android memiliki implikasi bagi guru simulasi digital dan siswa. Dapat digunakan oleh guru simulasi digital dan siswa SMK sebagai salah satu sarana atau media yang dapat membantu menjadi pendukung untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif, untuk mengembangkan serta melakukan inovasi pembelajaran dan dipelajari secara mandiri.

## 5.3 Saran

Berdasarkan pembahasan temuan penelitian ini, ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai saran perbaikan oleh guru, siswa, dan peneliti untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Proses belajar mengajar di sekolah disarankan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar yang ada. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kreativitasnya.
2. Bagi guru mata pelajaran simulasi digital untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android ini sebagai bahan ajar atau media pembelajaran, karena media pembelajaran interaktif ini sudah dinyatakan sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran logika dan algoritma komputer.

3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android ini agar mendapatkan hasil yang lebih baik diharapkan mempersiapkan materi pembelajaran dengan baik dan mengelola kelas dengan baik.

