

## BAB V

### PENUTUP

#### 1.1. Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PAB 1 Helvetia dengan melibatkan 15 siswa kelas X Multimedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *kodular* berbasis android pada mata pelajaran komputer dan jaringan komputer. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggunakan *kodular* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* terdiri dari lima tahap, yaitu *requirements definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, Opration and Maintanance*. Setelah itu media pembelajaran ini di uji validitasnya oleh ahli materi dan media. Setelah menerima masukan dari para ahli, media pembelajaran diperbaiki. Pada tahap akhir, media tersebut diuji oleh siswa kelas X Multimedia SMK PAB 1 Helvetia, dan hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran.
2. Berdasarkan data validasi yang telah diisi, pengembangan media pembelajaran ini telah memenuhi persyaratan dan layak digunakan. Hal ini terbukti dari hasil validasi media oleh kedua validator, dimana rata-rata penilaian yang diberikan adalah, 4,24 (sangat layak) untuk media dan, 4,35 (sangat layak) untuk materi. Selanjutnya, hasil uji coba N-Gain

menunjukkan 79,21% masuk dalam kategori efektif. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut dianggap efektif untuk digunakan.

3. Persentase keefektifan 79,21%, dengan rata-rata hasil N-Gain 0,79 kategori tinggi produk tersebut dikatakan efektif untuk digunakan.

## 1.2. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan oleh peneliti berdasarkan temuan selama penelitian adalah:

1. Berdasarkan hasil evaluasi dan dampak penggunaan aplikasi media pembelajaran, disarankan untuk melibatkan lebih banyak siswa dan guru dalam uji coba dan evaluasi berkelanjutan. Dengan melibatkan pengguna secara lebih luas, kita dapat memperoleh masukan yang lebih beragam dan mendalam tentang keefektifan aplikasi dalam berbagai situasi pembelajaran.
2. Sebagai tindakan lanjutan, perlu dipertimbangkan untuk terus mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini. Pengembangan dapat mencakup perbaikan dari saran dan masukan yang diberikan oleh pengguna, penambahan fitur-fitur pembelajaran yang relevan, dan penyesuaian desain antarmuka pengguna untuk lebih meningkatkan pengalaman pengguna.
3. Mengingat penelitian ini dilakukan di satu sekolah dan kelas tertentu, disarankan untuk melakukan penelitian serupa di sekolah atau kelas lain untuk menguji generalisasi hasil. Selain itu, mengajak peneliti lain untuk

mereplikasi penelitian ini di lingkungan yang berbeda akan memperkuat validitas dan reliabilitas hasil.

4. Dalam rangka meningkatkan penggunaan teknologi dalam pendidikan, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diadopsi oleh institusi pendidikan lainnya
5. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dan menggabungkannya dengan media pembelajaran lainnya, sehingga materi pelajaran yang disampaikan menjadi lebih kompleks.
6. Terakhir, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan fokus pada aspek-aspek tertentu yang belum tercakup dalam penelitian ini, seperti penelitian lebih mendalam tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, analisis lebih mendalam tentang efektivitas aplikasi, atau aspek lain yang relevan.