

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam yang telah diuraikan sebelumnya, disimpulkan beberapa hal seperti di bawah ini:

1. Produk media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan dikategorikan sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi/konten. Maka dari itu, media ini dapat digunakan dalam uji coba yang direncanakan dalam penelitian.
2. Hasil validasi uji coba preorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terbatas terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan dikategorikan sebagai sangat layak. Artinya produk diterima dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.
3. Hasil uji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android pada siswa kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam pada mata pelajaran Simulasi Digital menunjukkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada kelas yang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran Android tersebut. Hal ini

dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media tersebut lebih tinggi yaitu 89,00. Sementara siswa kelas kontrol atau siswa yang kegiatan belajarnya tanpa media pembelajaran interaktif berbasis Android memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 74,3.

## 5.2. Implikasi

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran utama ataupun media pendamping dalam pembelajaran. Media dapat dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik sehingga diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan temuan di lapangan, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam memiliki implikasi yang tinggi saat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memberikan manfaat praktis khususnya saat pelaksanaan pembelajaran oleh guru, yaitu media pembelajaran ini dapat menjadi sumber belajar tambahan, sehingga siswa dapat mengulang Kembali pembelajaran yang diberikan tanpa bergantung kepada guru.

## 5.3. Saran

Berikut beberapa saran yang diajukan berdasarkan temuan dan hasil penelitian:

1. Pembelajaran dalam mata pelajaran Simulasi Digital di SMK kebanyakan menggunakan media pembelajaran berupa modul dan juga PPT. Disarankan agar para guru mulai mengembangkan media

pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Mengingat saat ini waktu belajar dalam kegiatan pembelajaran tatap muka sangat terbatas.

2. Perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih banyak dan dalam keadaan yang lebih baik tidak sedang dalam keadaan pandemi seperti saat penelitian ini dilakukan.

