

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif 3 dimensi pada mata pelajaran Sistem Komputer kelas X TKJ SMK Negeri 1 Bandar Masilam yang telah diuraikan sebelumnya, disimpulkan beberapa hal seperti di bawah ini:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif 3 dimensi pada mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ SMK Negeri 1 Bandar Masilam yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Waterfall*, di uji dengan model pengujian *black box* dan dinyatakan sesuai dengan *business plan* meskipun mengalami beberapa perbaikan. Media pembelajaran ini dinyatakan lolos pengujian setelah seluruh modul program berelasi dan dapat dijalankan tanpa *error*.
2. Produk media pembelajaran interaktif 3 dimensi yang dikembangkan dikategorikan “**sangat layak**” berdasarkan 2 orang ahli materi yaitu satu dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer dan satu guru dari SMK Negeri 1 Bandar Masilam. Diperoleh nilai sebesar 4,42 dan hal ini menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Sistem Komputer. Produk media pembelajaran interaktif 3 dimensi yang dikembangkan dikategorikan “**sangat layak**” berdasarkan 2 orang ahli media yang keduanya adalah dosen Program Studi Pendidikan Teknologi

Informatika dan Komputer dan satu guru dari SMK Negeri 1 Bandar Masilam. Diperoleh nilai sebesar 4,71 dan hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Sistem Komputer.

3. Hasil validasi uji coba preorangan terhadap siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Bandar Masilam sebanyak 30 siswa diperoleh hasil nilai sebesar 4,74 dengan katogori tingkat akseptansi “**sangat tinggi**” yang artinya media dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan temuan di lapangan, pengembangan media pembelajaran interaktif 3 dimensi pada mata pelajaran Sistem Komputer kelas X TKJ SMK Negeri 1 Bandar Masilam memiliki implikasi yang tinggi saat digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memberikan manfaat praktis khususnya saat pelaksanaan proses pembelajaran oleh guru, yaitu media pembelajaran ini dapat menjadi sumber belajar tambahan, sehingga siswa dapat mengulang kembali pembelajaran yang diberikan tanpa bergantung kepada guru.

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

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan.

1. Untuk menambah minat belajar dan membuat metode belajar yang menarik, tenaga pendidik sebaiknya menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. 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 tidak dalam keadaan pandemi seperti saat penelitian ini dilakukan.