

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan *adobe animate* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar dengan materi Perangkat lunak dan bahasa pemrograman, dapat disimpulkan:

1. Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pemrograman dasar khususnya materi perangkat lunak dan bahasa pemrograman telah dikembangkan dengan baik untuk tujuan tertentu, isi materi sesuai dengan silabus, menarik, layak digunakan, mudah dioperasikan, lancar tanpa ada hambatan dalam pengoperasian, praktis digunakan dalam proses pembelajaran baik bagi siswa maupun guru.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* pada mata pelajaran pemrograman dasar dikatakan sangat baik digunakan berdasarkan uji validitas materi sebesar 4,71 dan validitas media sebesar 4,2 serta pengguna mencapai 4,9.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe animate* pada mata pelajaran pemrograman dasar dikatakan efektif berdasarkan pengujian yang dilakukan pada uji N-Gain Hake sebesar 0,63 yang berarti penggunaan media memberikan hasil yang positif pada pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar pada siswa.

5.2 Implikasi

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe animate* dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Menjadi salah satu media yang menjadi pendukung untuk mata pelajaran pemrograman dasar kelas X Teknik Komputer & Jaringan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Salah satu sarana yang dapat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan tidak hanya dapat diterapkan di kelas X Teknik Komputer & Jaringan, tetapi juga dapat digunakan di kelas lain.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian telah ditetapkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe animate* dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dengan mudah, menarik dan didukung dan tervalidasi oleh ahli media dan materi, maka peneliti membuat beberapa saran:

1. Peneliti atau pengembang selanjutnya agar menggunakan media pembelajaran interaktif lainnya yang dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi dan program yang digunakan di sekolah.
2. Bagi Guru disarankan untuk memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran interaktif lainnya sebagai sumber belajar.
3. Untuk siswa kelas X Teknik Komputer & Jaringan saya sarankan memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran interaktif lainnya sebagai sumber belajar dirumah atau sekolah.