

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan pengembangan media pembelajaran Informatika dalam bentuk aplikasi berbasis *android* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran Informatika *mobile learning* berbasis *android* yang dikembangkan valid digunakan pada materi *computational thinking* di kelas X SMAS Pencawan Medan dengan skor rata-rata oleh ahli yaitu 85,92% dan skor rata-rata dari uji coba yaitu 90,56%.
- b. Media pembelajaran Informatika *mobile learning* berbasis *android* yang dikembangkan praktis digunakan pada materi *computational thinking* di kelas X SMAS Pencawan Medan dengan skor rata-rata 93,06% oleh guru dan 93,06% oleh siswa.
- c. Media pembelajaran Informatika *mobile learning* berbasis *android* yang dikembangkan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *computational thinking* di kelas X SMAS Pencawan Medan dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 84,9.

5.2 Implikasi

Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan sarana dan

prasarana yang memadai, seperti perangkat teknologi dan akses internet. Selain itu, kepala sekolah juga perlu mendorong guru untuk terus berinovasi melalui pelatihan dan workshop yang relevan. Dukungan optimal dari kepala sekolah akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inovatif, mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan di era digital, serta mendorong penelitian lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif.

Produk ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dalam mata pelajaran Informatika, khususnya materi *computational thinking*. Penelitian ini memberikan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran digital dan dapat menjadi panduan bagi pendidik serta pengembang media pembelajaran dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan mendorong penelitian lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Untuk meningkatkan hasil belajar atau kemampuan kognitif peserta didik, guru harus berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran aplikasi android yang memanfaatkan gawai untuk pendidikan dapat memperluas penggunaan teknologi dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan membuatnya lebih relevan dengan perkembangan zaman.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran:

- a. Untuk pengembang berikutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar (keterampilan dan sikap) pada materi dan jenjang lainnya.
- b. Penelitian selanjutnya agar dapat melibatkan sampel yang lebih banyak dan luas agar hasil penelitian dan pengembangan yang dihasilkan lebih optimal.
- c. Pengembang berikutnya disarankan untuk mempertimbangkan integrasi teknologi terkini, seperti *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR), dalam media pembelajaran aplikasi android. Teknologi ini dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik.
- d. Disarankan untuk mengadakan pelatihan bagi guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran digital. Pelatihan ini akan memastikan bahwa guru memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.
- e. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran akan lebih optimal jika melibatkan kolaborasi dengan ahli teknologi pendidikan. Kolaborasi ini dapat memberikan perspektif tambahan dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.
- f. Disarankan untuk melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi ini dapat membantu mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memastikan bahwa media tersebut tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik.