

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Skor sebesar 4,17 maka hasil penilaian ahli materi terhadap kelayakan materi pembelajaran interaktif tergolong “Layak”. Skor sebesar 4,55, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media diklasifikasikan sebagai "Sangat Layak", dengan skor rata-rata sebesar 5,61, hasil validasi yang dilakukan pengguna dan akseptor tergolong “Sangat Layak” berdasarkan hasil validasi dari pengguna dan validator, ditentukan bahwa bahan pembelajaran yang dibuat layak digunakan dalam proses pendidikan di SMK Negeri 1 Huristak. Produk dinilai efektif digunakan dalam uji ke efektifan media pembelajaran karena nilai rata-rata kategori ini adalah 0,67.
2. Efektivitas pembelajaran yang dilakukan di SMK N 1 HURISTAK dapat berjalan dengan efektif dan dapat terlihat pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran secara interaktif berbasis *Android* yang membantu untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Pencapaian suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat di implikasikan dan dimanfaatkan sebagai berikut :

1. Menjadi salah satu media pendukung untuk mata pelajaran Teknologi Informasi X TKJ dalam upaya meningkatkan hasil belajar belajar siswa.
2. Menjadi salah satu sarana yang dapat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bervariasi, media tidak hanya diterapkan pada kelas X TKJ, tetapi juga dapat digunakan pada kelas lainnya.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan materi yang terbatas dan sesuai syarat-syarat pengembangan, selanjutnya perlu dikembangkan lagi dengan materi, konten ataupun variasi yang lebih baik, kreatif dan menarik. Hal ini bertujuan agar semua siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa ada kendala.
2. Guru di sekolah harus mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik dan lebih memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar namun peserta didik tetap dipantau dalam proses pembelajarannya.