

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis Android yang dirancang untuk mata pelajaran Informatika, khususnya pada elemen algoritma dan pemrograman di kelas X TKJ 1 SMKN 13 Medan, memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung model PjBL (Project Based Learning) dalam memberikan siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel. Berikut adalah kesimpulan berdasarkan tahapan pengembangan, kelayakan, akseptabilitas, serta dampak penggunaan aplikasi ini:

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi Android dilaksanakan melalui serangkaian tahap yang mengikuti model pengembangan ADDIE. Aplikasi ini dibuat menggunakan React Native Expo dengan tujuan untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek (PjBL), menyediakan berbagai materi, video, latihan soal, tes kode, dan contoh program yang relevan dengan materi algoritma dan pemrograman.
2. Hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil Skor rata-rata penilaian dari ahli materi sebesar 93,5 dan ahli media 91,5, semuanya dikategorikan "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwasanya

aplikasi ini memenuhi standar kualitas dari segi materi, media, serta kemudahan penggunaan.

3. Hasil uji akseptabilitas terhadap siswa menunjukkan bahwa aplikasi ini diterima dengan baik oleh para pengguna. Skor rata-rata uji akseptabilitas siswa mencapai 49,34, yang dikategorikan "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwasanya siswa merasa tertarik menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional seperti buku ajar dan PowerPoint.

5.2. Implikasi

Penelitian ini memiliki dampak penting terkait dengan penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di tingkat SMK, terkhusus pada mata pelajaran Informatika. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi Android telah menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat menawarkan pengalaman yang lebih fleksibel dan interaktif dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional. Dengan adanya aplikasi ini, siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, yang mendukung pembelajaran mandiri yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum merdeka.

Implikasi lainnya adalah bahwa penggunaan aplikasi berbasis smartphone sebagai alat bantu pembelajaran sangat potensial untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi kejenuhan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Aplikasi ini juga dapat menjadi solusi bagi keterbatasan media ajar yang

kurang variatif di sekolah, membuka peluang bagi sekolah-sekolah lainnya untuk mengadopsi teknologi serupa dalam proses pembelajaran mereka.

5.3. Saran

Saran untuk pengembangan dan penerapan aplikasi pembelajaran berbasis Android ke depannya:

1. Diharapkan agar materi dalam aplikasi terus dikembangkan dan diperbarui, dengan menambahkan lebih banyak contoh-contoh kasus.
2. Untuk memperbaiki pembelajaran, disarankan agar aplikasi ini terhubung dengan platform pembelajaran lain, seperti Learning Management Systems (LMS), sehingga guru dapat lebih mudah memantau perkembangan siswa dan memberikan umpan balik dengan lebih cepat.
3. Menambah fitur umpan balik interaktif yang lebih detail setelah siswa menyelesaikan latihan soal dan tes kode dapat membantu mereka memahami kesalahan dengan lebih jelas.
4. Untuk Guru perlu diberikan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang cara menggunakan aplikasi dalam pembelajaran, diharapkan guru dapat memaksimalkan potensi aplikasi dan meningkatkan kualitas pengajaran mereka.
5. Peneliti berikutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.