

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di X TKJ SMK Negeri 14 Medan didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
2. Hasil dari Uji kelayakan media mendapat skor total untuk keseluruhan aspek adalah 4,0 dengan interpretasi layak, untuk aspek visual mendapatkan skor 3,5 dan 4,4 untuk aspek pengoprasian. Hasil Uji kelayakan materi mendapatkan skor total untuk seluruh aspek adalah 4,2 dengan interpretasi sangat layak dan untuk kelayakan total tiap aspek adalah 4,5 untuk aspek kesesuaian dengan SK dan KD, 3,9 untuk aspek kesesuaian materi, 4,5 untuk aspek mendorong keingintahuan.
3. Hasil Uji Akseptabilitas atau pengguna mendapatkan skor rata-rata dari responden yaitu 4.509 yang menyatakan bahwa Akseptasi Sangat Tinggi.
4. Uji validitas, reliabilitas, dan kesukaran soal mendapatkan hasil yang baik untuk tiap tiap uji yang dilakukan, pada uji validitas butir soal terdapat 17 soal dengan pengujian valid, pada uji reliabilitas mendapatkan skor reliable dengan skor 1,1063 dengan skor r-tabel 0,3610. untuk pengujian kesukaran butir soal didapatkan 21 soal mudah dan 4 soal sedang. Uji efektivitas

produk dengan N-gain mendapatkan skor 0,4686 dengan interpretasi sedang.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di X TKJ SMK Negeri 14

Medan, dapat dirumuskan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran: Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis metode ADDIE, yang terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil uji kelayakan media (skor 4,0) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran serupa di bidang lain.
2. Validitas dan Reliabilitas Instrumen: Hasil uji validitas dan reliabilitas yang baik (18 soal valid dan skor reliabilitas 1,1063) memperkuat teori bahwa instrumen penelitian yang dirancang dengan baik dapat menghasilkan data yang akurat dan konsisten. Hal ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam merancang instrumen penelitian.
3. Efektivitas Produk: Skor N-gain sebesar 0,4686 (interpretasi sedang) menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Temuan ini mendukung teori bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dapat meningkatkan hasil belajar.

4. Pengembangan Media Lebih Lanjut: Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, seperti integrasi teknologi augmented reality (AR) atau virtual reality (VR) untuk meningkatkan interaktivitas dan daya tarik visual.
5. Uji Coba pada Konteks yang Lebih Luas: Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan menguji media pembelajaran ini di sekolah atau program keahlian lain untuk melihat efektivitasnya dalam konteks yang berbeda.

