

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Jaringan Komputer di SMK Telkom 2 Medan menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model ini memiliki pendekatan yang sistematis, terstruktur, dan mudah diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Analisis kebutuhan dilakukan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Jaringan Komputer pada kelas X TKJ 1 di SMK Telkom 2 Medan melalui observasi, angket siswa, dan wawancara guru. Selanjutnya, tahap desain merupakan proses perancangan media pembelajaran, meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, serta pembuatan storyboard atau alur media. Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah dibuat kemudian direalisasikan menjadi produk nyata berupa media pembelajaran. Dalam media pembelajaran terdapat menu materi, video, latihan, petunjuk, tujuan dan profil. Setelah itu, tahap implementasi dilakukan dengan cara mengujicobakan media pembelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap terakhir yaitu evaluasi, bertujuan untuk menilai kelayakan, keefektifan, serta kekurangan dari media yang telah dikembangkan, baik melalui penilaian ahli maupun hasil belajar siswa. Dengan melalui kelima tahapan tersebut secara sistematis, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan siswa serta mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Jaringan Komputer di SMK Telkom 2 Medan.

2. Uji kelayakan media dan materi pada media pembelajaran ini melibatkan dua ahli materi dan dua ahli media yang memiliki kompetensi di bidangnya masing-masing. Berdasarkan hasil penilaian, bahwa media pembelajaran mendapat skor rata-rata sebesar 4,40 dari ahli materi dengan interpretasi “Sangat Layak” dan 4,09 dari ahli media dengan interpretasi “Layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi materi maupun media, sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini diharapkan mampu mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan interaktif, serta dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam.
3. Untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Berdasarkan hasil analisis data dari siswa kelas X TKJ 1, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,69 yang tergolong dalam kategori sedang, dengan peningkatan hasil belajar mencapai 69% yang mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas dalam kategori “Cukup Efektif”. Sementara itu, pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,45 yang juga berada dalam kategori sedang, namun dengan tingkat peningkatan hasil belajar hanya mencapai 45% sehingga termasuk dalam kategori “kurang efektif”. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan kontribusi yang lebih baik terhadap peningkatan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Jaringan Komputer yang dikembangkan dalam penelitian ini layak dan cukup efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Jaringan Komputer, terdapat beberapa implikasi yang

dapat dijadikan acuan bagi berbagai pihak, baik dalam bidang pembelajaran maupun pengembangan media pendidikan, yaitu:

1. Implikasi terhadap proses pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti bisa menambah motivasi serta hasil belajar siswa. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memadukan teks, gambar, suara, dan video pembelajaran yang relevan. Hal ini menunjukkan jika penerapan media digital interaktif bisa menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional yang cenderung monoton.

2. Implikasi terhadap guru dan tenaga pendidik

Bagi guru, hasil penelitian ini menjadi bukti penting jika pemanfaatan teknologi pada kegiatan belajar mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Guru dapat menjadikan media ini sebagai sarana bantu untuk memperjelas konsep dan mempermudah dalam evaluasi pembelajaran melalui latihan soal. Penelitian ini juga mendorong guru untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif saat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

3. Implikasi terhadap siswa

Siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri, interaktif, dan menyenangkan dengan media pembelajaran yang dirancang dengan baik. Melalui tampilan visual dan audio yang menarik, siswa bisa mencerna konsep dasar jaringan komputer jadi lebih mudah. Fitur latihan soal dengan umpan balik langsung juga membantu siswa mengetahui tingkat pemahamannya secara cepat, sehingga mereka terdorong untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan hasil belajar.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Jaringan Komputer di SMK Telkom 2 Medan”, terdapat sejumlah saran diantaranya yaitu:

1. Diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini sebagai salah satu alternatif pada kegiatan belajar, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Jaringan Komputer. Guru juga disarankan untuk melakukan pembaruan materi dan menambahkan contoh kasus yang relevan dengan perkembangan teknologi jaringan terkini agar media tetap up-to-date dan sesuai kebutuhan pembelajaran.
2. Siswa diharapkan bisa memakai media pembelajaran ini untuk sarana belajar mandiri di luar jam pelajaran sekolah. Dengan memanfaatkan fitur video, materi, dan latihan soal yang tersedia, siswa dapat memperdalam pemahamannya terhadap konsep jaringan komputer serta melatih kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan studi kasus yang diberikan.
3. Untuk Peneliti selanjutnya diharapkan agar bisa mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang terus berkembang.