

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web *offline* pada mata pelajaran pemrograman dasar untuk siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Depok adalah:

1. Proses pengembangan dalam penelitian ini menggunakan tiga tahap utama yaitu tahap *planning* (perencanaan), *design* (desain), dan *development* (pengembangan) serta menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis web.
2. Media pembelajaran berisi materi pelajaran pemrograman dasar untuk siswa kelas X TKJ. Fitur yang tersedia dalam media pembelajaran meliputi penyajian materi yang mencakup 14 kompetensi dasar yang dipelajari pada semester I, penyajian materi menggunakan teks bacaan, ilustrasi/ gambar, video, dan review, disajikan contoh kode program, contoh jalannya program dan soal latihan implementasi kode program, serta disajikan soal-soal latihan berupa quiz, aktivitas pada setiap materi, dan evaluasi akhir.
3. Tingkat kelayakan media pembelajaran yang diperoleh dari hasil penilaian ahli media terhadap aspek tampilan, *pedagogy*, navigasi, informasi tambahan, dan *robustness* pada tahap alpha test adalah “Sangat Layak” dengan persentase sebesar 97,37%.
4. Tingkat kelayakan media yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi terhadap aspek materi, informasi tambahan, *pedagogy*, dampak afektif, dan materi

pendukung pada tahap alpha test adalah “Sangat Layak” dengan persentase sebesar 100%.

5. Tingkat kelayakan media pembelajaran yang diperoleh dari penilaian pengguna terhadap aspek materi, bentuk dan fungsi media, tampilan, navigasi, dampak afektif, operasi program, dan informasi tambahan pada tahap *beta test* adalah “Layak” dengan persentase sebesar 82,50%.
6. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dilihat dari keseluruhan aspek adalah sebanyak 26,53% siswa memberikan pernyataan “Sangat Setuju”, sebanyak 59,03% siswa memberikan pernyataan “Setuju”, sebanyak 12,78% siswa memberikan pernyataan “Kurang Setuju”, sebanyak 0,69% siswa memberikan pernyataan “Tidak Setuju”, dan tidak terdapat siswa yang memberikan pernyataan “Sangat Tidak Setuju” sehingga mayoritas adalah “Setuju”.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif maka diperoleh implikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dari pengembangan dapat membantu dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi pemrograman dasar apabila digunakan sebagai sarana belajar mandiri.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pendukung proses pembelajaran oleh guru dapat memperbanyak variasi pembelajaran dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi pemrograman dasar sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat.

### **C. Saran**

1. Materi yang dijadikan konten pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan bahasa pemrograman yang digunakan di sekolah
2. Media pembelajaran sebaiknya ditambah dengan fitur penyimpanan data sehingga dapat mengedit data/ materi dan melihat *track record* (rincian aktivitas pengguna pada media).
3. Ditambahkan fitur akun untuk administrator, guru, dan siswa untuk mempermudah proses pembaharuan sistem, proses penambahan/ pengeditan materi dan soal latihan, serta mempermudah proses evaluasi pembelajaran.