

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait media pembelajaran interaktif Hebi Belajar Informatika (HBI) yang telah dikembangkan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif HBI dirancang untuk siswa kelas X di SMKN 3 Bandung telah dibangun menggunakan *software Adobe Animate CC 2019*. Rancang bangun aplikasi menggunakan 6 tahapan yaitu: (1) konsep (*concept*), (2) perancangan (*design*), (3) pengumpulan materi (*material collecting*), (4) pembuatan (*assembly*), (5) pengujian (*testing*), (6) distribusi (*distribution*). Tahap konsep menghasilkan tujuan media pembelajaran, konsep materi pembelajaran, konsep isi media pembelajaran, Garis Besar Program Media (GBPM), karakteristik pengguna, dan konsep pembuatan. Tahap perancangan menghasilkan *flowchart*, *wireframe*, navigasi, dan *user interface*. Pada tahapan pengumpulan materi, peneliti mengumpulkan materi, foto, dan audio sebagai pendukung media pembelajaran. Pada tahap pembuatan menghasilkan aplikasi yang disesuaikan dengan perancangan *flowchart* dan *user interface* yang telah dirancang. Pada tahap pengujian, peneliti melakukan uji coba media dengan 2 tahapan yaitu pengujian alpha, dan pengujian beta. Pengujian alpha digunakan untuk memvalidasi media dan materi oleh ahli, dan pengujian beta digunakan untuk pengujian untuk menghasilkan kelayakan media. Tahap terakhir yaitu distribusi, pada tahapan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif dalam bentuk *.apk berbasis android yang didistribusikan dalam bentuk jurnal.
2. Penilaian ahli terhadap aplikasi HBI mendapatkan respon positif dari ahli media dan materi. Adapun penilaian dari ahli materi terhadap aspek materi atau kandungan kognisi dan penyajian informasi mendapat nilai sangat baik. Namun pada penilaian instrument terdapat masukan yaitu, untuk menyesuaikan butir pertanyaan dengan indikator yang termuat. Adapun penilaian dari ahli media terhadap aspek kualitas teknis atau sistem, intergasi media, artistik, dan fungsi keseluruhan mendapat nilai baik dengan saran revisi yaitu background dibuat lebih menarik, dan menambahkan elemen bergerak

supaya aplikasi lebih dinamis. Tanggapan pengguna terhadap aplikasi HBI mendapat respon positif dari sudut pandang siswa. Adapun aspek yang dinilai yaitu isi atau materi, dan kualitas media. Dari data yang diperoleh aplikasi HBI dinyatakan SANGAT LAYAK.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini berupa aplikasi sebagai media pembelajaran mata pelajaran informatika untuk kelas X SMKN 3 Bandung. Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya pembelajaran ini proses pembelajaran dapat menggunakan media yang lebih bervariasi. Dengan adanya penelitian ini diharapkan berimplikasi terhadap meningkatnya peran teknologi dalam mempermudah proses pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menemukan beberapa rekomendasi dan saran untuk pihak yang berminat melakukan penelitian yang serupa.

1. Diharapkan media dapat lebih dikembangkan kembali dengan menggunakan materi, dan design tampilan yang sesuai dengan pengguna.
2. Diharapkan untuk memaksimalkan action script untuk fitur audio.
3. Diharapkan penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya untuk mengukur sejauh mana efektifitas penggunaan media dalam proses pembelajaran