

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan data uji coba aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis PBL mata pelajaran informatika diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis PBL mata pelajaran informatika untuk peserta didik kelas X divalidasi oleh beberapa validator yaitu ahli media dan ahli materi. Persentase validitas aplikasi oleh ahli media yaitu 89% dengan kriteria valid, persentase validitas aplikasi oleh ahli materi yaitu 89% dengan kriteria valid, yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis PBL mata pelajaran informatika peserta didik kelas X telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria sehingga dapat digunakan sebagai sumber atau bahan ajar pada proses pembelajaran.
2. Praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis PBL mata pelajaran informatika untuk peserta didik kelas X yang telah dikembangkan sangat praktis dengan nilai rata-rata yang diperoleh persentase 91%.
3. Berdasarkan hasil persentase dari peserta didik, maka media pembelajaran interaktif berbasis PBL mata pelajaran informatika dapat dinyatakan sangat praktis oleh peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran informatika, dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar karena media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
2. Setelah dikembangkan media pembelajaran interaktif diharapkan adanya upaya guru mata pelajaran informatika untuk mempermudah penyampaian materi dan latihan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian ini dengan mengimplementasikan produk media pembelajaran berbasis PBL mata pelajaran informatika dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiilah, I. I., & Haryanti, Y. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 49–56.
- Afrida, J., Warda Nisa, A., & Alaidin, S. F. (2023). Desain Media Pembelajaran Menggunakan Software Lectora Inspire pada Materi Fluida Statis Tingkat SMA/MA. *Journal Education and Social Science*, 1(2), 22–45.
- Amrina, Z., Daswarman, D., & Arifin, S. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri 38 Kuranji. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(1), 1–9.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Aulia, S. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate Cc Pada Materi Sistem Gerak* (Vol. 1, Nomor 11190161000066).
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Lestari, L., Alberida, H., & Rahmi, Y. L. (2018). Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Kingdom Plantae Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 2(2), 170.

- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi 2 (1)* 27–35.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian, 1(3)*, 266–267.
- Nurbaeti, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Pertama. *Pedagogos (Jurnal Pendidikan)*, *1(2)*, 1–10.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. *03*, 171–187.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1(1)*, 86–100.
- Purwanto, H., Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Bahan Ajar Model Kooperatif. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, *7(1)*, 51–57.
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, *2(1)*, 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3939>
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4(4)*, 938–946.

- Rio Pangestu. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Dengan Model Problem Based Learning Berbasis Android Siswa Kelas 7 SMP Negeri 1 Labuhan Maringgai. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/64072>
- Riskawati, R., Tjandi, Y., & Mappedasse, M. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal MediaTIK*, 4(2), 17–20. <https://ojs.unm.ac.id/mediaTIK/article/view/21366>
- Saniriati, D. M. D., Dafik, D., & Murtikusuma, R. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate Berbantuan Schoology Pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 4(2), 132.
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Mmeningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*.
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 06(01), 2836–2846.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Tambunan, K., Sitompul, H., & Mursid, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 63.
- Wulandari, R. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning.

Journal of Multidisciplinary Research and Development, 12(2), 51–57.

<https://ranahresearch.com>.