



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menghasilkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk siswa kelas VIII SMPN 4 Kemuning. Aplikasi yang dikembangkan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) mampu menjadi alternatif sumber belajar yang lebih mudah diakses oleh siswa dibandingkan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang selama ini hanya dimiliki oleh guru. Melalui fitur materi, video pembelajaran, kuis interaktif, capaian pembelajaran, dan petunjuk penggunaan, siswa dapat belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja menggunakan smartphone yang mereka miliki. Selain itu, tampilan aplikasi yang dilengkapi dengan unsur animasi, gambar, audio, dan video mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian functionality menggunakan metode Black Box Testing, seluruh fitur aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan fungsi yang dirancang, sedangkan hasil pengujian usability menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh penilaian yang sangat baik dari pengguna. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan telah mampu menjawab permasalahan yang ada di SMPN 4 Kemuning, yaitu menyediakan sumber belajar yang lebih mudah diakses, mendukung pembelajaran mandiri, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi PJOK, serta membantu mengatasi keterbatasan penggunaan LKS dalam proses pembelajaran.



5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, untuk pengembangan lebih lanjut terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pengembangan pada penelitian selanjutnya. Pertama, media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini hanya berbasis Android, sehingga penelitian berikutnya diharapkan dapat mengembangkan aplikasi agar dapat digunakan pada berbagai platform seperti iOS maupun web untuk memperluas jangkauan pengguna. Kedua, materi yang disajikan dalam aplikasi masih terbatas pada materi PJOK tertentu yang disesuaikan dengan kurikulum di SMPN 4 Kemuning, sehingga penelitian selanjutnya dapat menambahkan cakupan materi yang lebih lengkap sesuai seluruh kompetensi pembelajaran PJOK. Ketiga, pengembangan aplikasi saat ini masih menggunakan fitur interaktif sederhana berupa materi, video, dan kuis, sehingga pada penelitian berikutnya dapat ditambahkan fitur yang lebih inovatif seperti permainan edukatif, penyimpanan nilai otomatis, maupun sistem pemantauan hasil belajar oleh guru. Keempat, penelitian ini hanya diterapkan pada siswa kelas VIII SMPN 4 Kemuning, sehingga penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas dan representatif. Selain itu, pengembangan media pembelajaran di masa mendatang dapat memanfaatkan teknologi yang lebih modern agar tampilan dan performa aplikasi menjadi lebih optimal serta mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.