

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses rancangan sampai pada tahap uji coba maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Lee & Owen karena cocok untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.
2. Tahapan yang di lalui menurut model ini terdiri dari 4 yaitu a) tahap analisis kebutuhan peserta didik serta analisis kurikulum dan sarana pendukung lainnya sehingga diperoleh data yang memperkuat pengembangan produk. b) Tahap desain yang mengacu pada capaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dasar-dasar akuntansi Fase E Akuntansi SMK Negeri 6 Tanjung Jabung Timur yang dirancang dalam bentuk aplikasi berbasis android yang diberi nama BASIC. Dalam perancangan ini dilakukan evaluasi berkelanjutan untuk meminimalisir kesalahan dalam pengembangan. c) Tahap pengembangan produk ini menggunakan aplikasi Smart Apps Creator 3.0 dan bantuan Canva for Educatin untuk mendesain elemen-elemen yang dibutuhkan. Pada tahap ini juga dilakukan dilakukan uji kelayakan materi dengan nilai persentase sebesar 95%, validasi media dengan hasil 88,46% yang berada pada kategori sangat layak dan mendapat rekomendasi dari validator untuk diujicobakan pada peserta didik Fase E akuntansi di SMK Negeri 6 Tanjung Jabung Timur.

3. Produk diuji cobakan ke guru dan peserta didik. Tanggapan dari guru diperoleh sebesar 92,60% yang termasuk dalam kategori sangat baik yang menunjukkan media interaktif BASIC menarik, bermanfaat dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Untuk uji coba pada peserta didik dilakukan dengan 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dengan hasil persentase sebesar 95,96% kemudian dilakukan uji kelompok besar dengan perolehan nilai persentase sebesar 93,16% yang berada pada kategori sangat layak.
4. Produk teruji efektif digunakan dalam pembelajaran, hal ini terlihat dari hasil angket yang menyatakan media pembelajaran interaktif BASIC memberikan kemudahan untuk memahami materi pelajaran dasar-dasar akuntansi dengan perolehan persentase skor sebesar 95%.

5.2 Saran

Adapun saran dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif BASIC adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru dan siswa diharapkan lebih memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini dalam kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan penyampaian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk topik-topik dan mata pelajaran lain. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dengan penelitian ini bisa menjadi acuan untuk lebih menyempurnakan media pembelajaran interaktif ini.