

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data, peneliti menyimpulkan bahwa Pengembangan *Jobsheet* Berbasis Android untuk Mewujudkan *Education for Sustainable Development* di Sekolah Menengah Kejuruan, sebagai berikut:

1. Pengembangan *jobsheet* berbasis android untuk kegiatan pembelajaran praktikum pada materi rangkaian gerbang logika di kelas X Teknik Otomasi Industri dilakukan berdasarkan metode *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*. Pada proses pembuatan produk media peneliti memanfaatkan dua aplikasi yaitu Picsart yang digunakan untuk pembuatan desain dan background aplikasi dan Android Studio untuk pembuatan aplikasi android.
2. Kelayakan media pembelajaran *jobsheet* berbasis android untuk kegiatan praktikum dinyatakan sangat valid/layak dengan perolehan persentase yaitu 94,44% oleh ahli materi, 98,22% oleh ahli media, dan 82% oleh peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *jobsheet* berbasis android tersebut layak digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran praktikum pada materi rangkaian gerbang logika.
3. Pengembangan media pembelajaran *jobsheet* berbasis android salah satu upaya yang efektif untuk pemberdayaan *Education for Sustainable Development (ESD)* di lingkungan sekolah khususnya pada poin tujuan SDGs pendidikan berkualitas dan konsumsi produksi yang bertanggung jawab, karena dapat menanggulangi penggunaan kertas berlebih yang berdampak besar terhadap kerusakan lingkungan pada pencetakan lembar kerja praktik. Selain itu *jobsheet* berbasis android juga menjadi upaya mempermudah guru dan peserta didik dalam mengakses dan menggunakan lembar kerja praktik karena tersedia pada *smartphone* sehingga dapat digunakan atau dipelajari dimana saja dan kapan saja. *Jobsheet* android

yang telah dikembangkan juga bersifat interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

5.2 Implikasi

Setelah melakukan penelitian Pengembangan *Jobsheet* Berbasis Android untuk Mewujudkan *Education for Sustainable Development* di Sekolah Menengah Kejuruan, dengan memperhatikan berbagai manfaatnya penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk memanfaatkan IPTEK untuk menciptakan berbagai media pembelajaran yang lebih efisien digunakan dalam proses KBM di sekolah, selain itu penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan bahan literatur bagi pihak-pihak terkait untuk lebih memperhatikan revolusi pembangunan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas hidup berbagai generasi, khususnya generasi masa depan, hal ini dapat dimulai dengan upaya pemberdayaan *Education for Sustainable Development* (ESD) di lingkungan sekolah, hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup peserta didik yang lebih peka terhadap lingkungan dan keterbatasan Sumber Daya Alam (SDA) sehingga dapat mengupayakan krisis lingkungan dengan menjadikan suatu media, fasilitas, dan segala aspek yang mendukung jalannya suatu Pendidikan sejalan dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs).

5.3 Rekomendasi

Untuk penelitian selanjutnya yang menjadikan penelitian ini sebagai referensi literasi atau rujukan, serta untuk guru-guru pengampu mata pelajaran praktikum, diharapkan dapat merealisasikan serta mengembangkan media-media pembelajaran berbasis android, ataupun dalam bentuk lain seperti *website* dengan kemudahan akses secara *online* ataupun *offline* pada materi-materi dan mata pelajaran lainnya.