

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu pembuatan multimedia interaktif berbasis android pada materi proyeksi piktorial gambar teknik mesin mata pelajaran Dasar Program Keahlian, didapatkan sebagai berikut:

1. Pembuatan multimedia pembelajaran berbasis android ini dikembangkan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Analisis lapangan dilakukan sebelum pembuatan multimedia. Pembuatan multimedia ini hanya berada pada tahap Perancangan (*Design*) yang menggunakan perangkat lunak power point, ispring suite 10 dan apk *builder*, kemudian penyempurnaan multimedia pada tahap Pengembangan (*Development*), diujicobakan pada tahap implementasi (*implementastion*), serta analisis data yang dihasilkan pada tahap evaluasi (*evaluation*).
2. Hasil dari pengujian kelayakan media pembelajaran berbasis android yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan nilai dalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pada materi proyeksi piktorial gambar teknik mesin. Analisis respon siswa sebagai pengguna media pembelajaran berbasis android mendapatkan skor total dalam kategori “Sangat Layak”.
3. Berdasarkan hasil analisis respon peserta didik sebagai pengguna media didapatkan skor total yang dikategorikan “Sangat layak”, dapat disimpulkan, siswa selaku calon pengguna menyetujui jika media pembelajaran berbasis android layak digunakan serta media pembelajaran mempunyai bahasa yang mudah dicerna dan dipahami, contoh yang sederhana sesuai dengan materi, memuat materi yang sesuai dengan materi proyeksi piktorial dalam gambar teknik mesin, tampilan aplikasi yang menarik dan meningkatkan keingintahuan siswa serta meningkatkan motivasi belajar dalam materi proyeksi piktorial pada gambar teknik mesin.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan bahwa media pembelajaran berbasis android ini memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang fleksibel, tidak terbatas oleh waktu, dan dapat diakses di berbagai lokasi. Saat ini, penggunaan perangkat android telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari setiap individu, sehingga hanya dengan memiliki perangkat gadget, pengguna dapat mengakses media pembelajaran tersebut. Dalam konteks ini, media pembelajaran ini menjadi lebih mudah diakses. Dengan adanya implementasi media pembelajaran berbasis android ini, harapannya adalah bahwa kualitas pembelajaran pada materi proyeksi piktorial gambar teknik mesin dapat ditingkatkan.

5.3 Rekomendasi

Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa Lanjutan penelitian dari segi implementasi media pembelajaran yang sudah dibuat ini dan pengembangan lebih lanjut pada media pembelajaran berbasis android adalah langkah yang direkomendasikan guna menghasilkan produk yang lebih unggul. Perlu dilakukan pengembangan pada aspek tampilan dan animasi dalam media pembelajaran android ini. Khususnya, pengembangan tampilan animasi menuju format tampilan tiga dimensi (3D) dapat lebih mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Selain itu, penyempurnaan pada keterbatasan penggunaan yang hanya bisa diakses pada *operating system* (OS) android, yang bisa dikembangkan pada OS *iPhone Operating System* (IOS) ataupun juga windows. Selanjutnya, perbaiki atas keterbatasan yang diidentifikasi selama penelitian, yang tercermin dalam saran dan masukan dari responden, perlu dilakukan untuk mencapai tingkat kesempurnaan yang lebih baik dalam media pembelajaran ini. Selain itu, sebaiknya media pembelajaran berbasis android ini juga diuji secara efektifitasnya dalam implementasi nyata, guna mengukur dampak dan efektifitasnya dalam proses pembelajaran.