

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengembangan aplikasi E-Kan ini membutuhkan waktu, tenaga, dan mental yang cukup menguras. Mulai dari menganalisa masalah, pembuatan desain aplikasi, pembuatan aplikasi, pengimplementaian, hingga tahap evaluasi. Tentunya sangat terbuka untuk segala bentuk kritik dan saran yang membangun dalam pengembangan aplikasi E-Kan di kemudian hari. Pengembangan aplikasi E-Kan menjadi media pembelajaran berbasis android merupakan sebuah tantangan yang besar. Karena melihat dari perkembangan teknologi sekarang yang begitu *massive* dapat kita lihat beberapa teknologi yang sudah sangat mutakhir. Yang awalnya pembuatan aplikasi android hanya bisa dilakukan oleh segelintir orang di bidang IT, sekarang banyak ditemukan *tools* bantu yang akan membantu Masyarakat umum bahkan yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi pun dapat membuat aplikasi android dengan mudah, contohnya adalah aplikasi E-Kan ini adalah perwujudan dari kemudahan pembuatan aplikasi menggunakan *tools* bantu yang sekarang ada dan mudah digunakan secara umum.

5.2 Implikasi

Penelitian ini terdapat beberapa pengaruh positif salah satunya berupa data lapangan yaitu hasil pada proses analisis yang nantinya dapat dipergunakan baik oleh tenaga pendidik, peneliti yang akan mengembangkan selanjutnya.

5.2.1 Implikasi Teoritis

Kontribusi yang akan diberikan dari penelitian ini berupa kontribusi teoritis atau peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dan pengembangan dapat memanfaatkan data dan temuan yang ada dan telah di peroleh dalam penelitian ini sebagai data pertimbangan dan referensi selanjutnya.

5.2.2 Implikasi Praktis

Aplikasi E-Kan ini dapat dikembangkan kembali ketahap lanjutan oleh tenaga pendidik atau guru disekolah, untuk dapat menjadi media atau alat bantu dalam proses belajar mengajar dalam kelas. hasil penelitian ini berupa aplikasi pembelajaran yang nantinya dapat diakses secara masal dan diunduh secara bebas. Penerapan media pembelajaran ini dapat membantu memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar didalam kelas.

5.3 Rekomendasi

Aplikasi ini adalah tampilan yang di buat agar lebih mudah di pahami fungsinya. Serta agar aplikasi ini dapat digunakan secara offline, dan semua media pembelajaran dapat buka tanpa internet. Melakukan evaluasi secara berkala untuk bisa memantau efektifitas dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Dalam proses penelitian, ditemukan bahwa ada beberapa siswa yang terkendala di device, yang memang handphone nya tidak mampu lagi mendownload lagi aplikasi karena storage penuh. Karena itu ada beberapa masalah yang tidak dapat diberikan solusi, peneliti menyadari bahwa dalam beberapa bagian dalam aplikasi ini terdapat kekurangan. Dalam proses pembuatan aplikasi ini terdapat kendala yang pada bagian pendesainan aplikasi pada tahap awal dan pada tahap pengaplikasian, karena keterbatasan fitur yang disediakan oleh Google Sites.