

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran sistem bahan bakar *electronic fuel injection* berbasis android yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran sistem bahan bakar *electronic fuel injection* berbasis android di SMK menggunakan model Alessi dan Trollip, pengembangan model Alessi dan Trollip memiliki tiga tahapan dasar yaitu *planning*, *design*, dan *development*. Tahap *planning* merupakan langkah pertama dalam proses pengembangan langkah – langkah *planning* terdiri dari lima tahap. Pertama, penentuan ruang lingkup. Kedua, mengidentifikasi karakteristik subjek pengguna media pembelajaran. Ketiga, perencanaan media pembelajaran dan menentukan batasan. Empat, memproduksi manual standar *look and feel*, *style conventions*, dan *functionality*. Lima, menentukan sumber daya yang dibutuhkan. Tahap *design* merupakan tahapan yang memperlihatkan detail dari produk langkah – langkah *design* terdiri dari dua tahap. Pertama, analisis konsep dan tugas. Kedua, pembuatan *flowcharts* dan *storyboard*. Tahap *development* langkah – langkah *development* terdiri dari delapan tahap. Pertama, penyiapan teks. Kedua, penulisan kode pemrograman. Ketiga, pembuatan grafis. Keempat, produksi audio dan video, Kelima, penggabungan dari setiap komponen mengacu ada *flowchart* dan *storyboard*. Keenam, *alpha test*. Ketujuh, revisi. Kedelapan, *beta test*.
2. Kelayakan media pembelajaran sistem bahan bakar *electronic fuel injection* berbasis android diuji dan diberikan penilaian oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi, data dari ahli diolah dan diketahui bahwa penilaian yang diberikan ahli media dan ahli materi memperoleh kriteria “Sangat Layak” sehingga media pembelajaran sistem bahan bakar *electronic fuel injection* berbasis android ini sangat layak diproduksi dan digunakan sebagai media pembelajaran

3. Respon pengguna terhadap media pembelajaran sistem bahan bakar *electronic fuel injection* memberikan respon “Sangat Baik” dari data penelitian yang didapat menunjukkan bahwa media pembelajaran sistem bahan bakar *electronic fuel injection* dapat diterima dengan sangat baik oleh pengguna.
4. Media pembelajaran sistem bahan bakar *electronic fuel injection* berbasis android yang digunakan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan pengetahuan peserta didik berdasarkan analisis N-Gain dan termasuk kriteria “Sedang” dan untuk keefektifan media pembelajaran termasuk pada kriteria “Cukup Efektif”.

## 5.2 Implikasi

Berasarkan temuan dan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran sistem bahan bakar *electronic fuel injection* berbasis android mempunyai implikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sistem bahan bakar *electronic fuel injection* berbasis android ini dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh pengguna yang dapat diakses kapan dan dimana saja secara *offline* sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pengguna tentang materi sistem bahan bakar *electronic fuel injection*.
2. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran sebagai variasi media pembelajaran baru dan diharapkan dapat mewujudkan suasana belajar yang maksimal serta dilakukan pendampingan untuk memastikan kebenaran dan pembatasan penggunaan *smartphone*.
3. Peneliti ini menghasilkan media pembelajaran sistem bahan bakar *electronic fuel injection* untuk peserta didik di SMK, dan membuktikan bahwa media pembelajaran ini sangat layak dan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Media pembelajaran ini terbatas hanya pada materi sistem bahan bakar *electronic fuel injection* saja, untuk itu penelitian selanjutnya dapat mengembangkan materi lain atau mengembangkan penelitian ini kembali dengan tambahan fitur-fitur yang lebih menarik, inovatif dan interaktif.

### 5.3 Rekomendasi

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu media pembelajaran berbasis android dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan interaktif dengan menambahkan fitur – fitur yang menarik minat pengguna serta mempermudah pendidik dalam monitoring, seperti teks dalam penjelasan materi dapat dimunculkan perlahan seperti teks berjalan atau bahkan dapat ditambahkan audio sehingga dapat memunculkan suasana belajar yang maksimal. Fitur evaluasi diakses dapat melihat *history* latihan – latihan sebelumnya dan dapat melihat nilai – nilai pengguna lain, yang diharapkan dapat memotivasi pengguna dalam belajar, dan pendidik dapat memonitoring peningkatan pengguna dan mencari solusi kembali untuk meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya. Fitur monitoring ini juga dapat digunakan ketika dalam proses pembelajaran agar ketika ada peserta didik yang keluar atau tidak mengakses media pembelajaran dapat terdeteksi.