

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pengolahan dan analisis data, didapatkan beberapa kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan, yakni :

1. Aplikasi bahan ajar memiliki karakteristik : (a) menggunakan multi representasi dinamik, (b) bahan ajar dapat dioperasikan pada perangkat android, (c) bahan ajar didesain secara *offline*, (d) bahan ajar disusun secara *branching*, (e) bahan ajar memuat tampilan penuh warna dengan penggunaan jenis *font* yang modern, dan dilengkapi ilustrasi berwarna membuat desain aplikasi menjadi lebih menarik, dan bahan ajar menggunakan sistem *branching*.
2. Aplikasi bahan ajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa terbukti dengan perolehan koefisien N-gain pada kelas eksperimen tergolong pada kategori ‘tinggi’ sedangkan pada kelas kontrol ada dikategori ‘rendah’.
3. Aplikasi bahan ajar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional, hal ini terbukti dari nilai *cohen's d* yang diperoleh masuk ke dalam kategori ‘tinggi’.
4. Tanggapan pengguna atau dalam hal ini siswa mengenai pembelajaran menggunakan aplikasi bahan ajar Android rata-rata positif.

5.2 Implikasi dan Saran

Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi bahan ajar berbasis android, efektivitasnya pada peningkatan hasil belajar, dan tanggapan positif dari pengguna terhadap aplikasi, sehingga saran yang diberikan juga terfokus pada kualitas dan praktik penggunaan aplikasi bahan ajar seperti:

Taneu Taria Fitri , 2016

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN MULTI REPRESENTASI DINAMIK PADA MATERI GERAK MELINGKAR BERATURAN (GMB) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA SMA KELAS X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Dari segi kualitas aplikasi hendaknya aplikasi dibuat lebih baik lagi, apalagi dari sisi *interface* yang masih sulit digunakan dikelas, hal tersebut dinilai dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, kualitas dari konten materi hendaknya diperbaiki beberapa video kurang terlihat baik dalam aplikasi ini, dan banyak sekali konten seperti gambar, animasi dan video yang masih memakai karya orang lain, hendaknya jika peneliti lain ingin mengembangkan bahan ajar juga agar memakai konten-konten orisinil yang kualitasnya baik agar pemahaman dan hasil belajar siswa juga baik.
2. Meski sudah disampaikan dengan berbagai macam modus representasi, materi bahan ajar ini tidak memuat modus representasi yang interaktif atau simulasi, ada baiknya, aplikasi bahan ajar dilengkapi dengan simulasi interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.
3. Perlunya penambahan fitur pada aplikasi untuk dapat mengetahui apakah aplikasi sedang dipakai atau tidak oleh pengguna. Hal ini untuk mengetahui seberapa banyak waktu yang dihabiskan pengguna dengan aplikasi bahan ajar. Meskipun dengan fitur ini aplikasi harus dioperasikan secara *online* atau dalam jaringan.

Taneu Taria Fitri , 2016

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN MULTI REPRESENTASI
DINAMIK PADA MATERI GERAK MELINGKAR BERATURAN (GMB) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA SMA KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu