

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam merancang aplikasi ESLP, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Aplikasi ESLP dirancang dan dikembangkan melalui beberapa tahap yang mengacu pada metode R&D. Adapun tahap pertama yaitu pengumpulan data, dimana peneliti melakukan studi literatur dan mengumpulkan data serta mata pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi. Tahap kedua yaitu perencanaan dan analisis, dimana peneliti membuat desain rancangan aplikasi dengan membuat ERD, *flowchart*, analisis kebutuhan, kekurangan pada aplikasi juga instrumen penilaian yang ada pada aplikasi berdasarkan instrumen penilaian PPG dalam bagian RPP. Tahap ketiga yaitu pengembangan, dimana peneliti membuat database dengan acuan ERD yang telah dibuat selanjutnya dilakukan pembuatan aplikasi ESLP menggunakan aplikasi *Visual Studio Code* untuk penulisan *source code* dengan bantuan aplikasi *internet browser* untuk menampilkan hasil *source code* yang telah melalui tahap pengkodean menjadi sebuah tampilan *web*. Dilanjutkan dengan *black box testing* yang dilakukan untuk mengetahui masukan (*input*) dan keluaran (*output*) sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Tahap selanjutnya adalah validasi dan uji coba yang diawali dengan validasi oleh instruktur PPG, ketika data yang di validasi telah mendapatkan penilaian “Baik” maka tahap selanjutnya adalah uji coba aplikasi ESLP pada pengguna. Setelah tahap uji coba selesai maka dilakukan untuk mengetahui seberapa besar penerimaan terhadap aplikasi dan dampak yang diakibatkan dari aplikasi.
2. Perancangan API dilakukan dengan bantuan Laravel, adapun data yang dikerluarkan dari API adalah komponen RPP untuk lebih jelasnya yaitu: nama, mata pelajaran, pertemuan, kelas, semester, model pembelajaran beserta *syntax*nya, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan, materi, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, kegiatan penutup, sumber belajar, media dan alat, penilaian sikap, penilaian keterampilan, penilaian pengetahuan,

remedial dan pengayaan, tautan ke lampiran, hasil penilaian, dan nilai dari rppnya.

3. Penerimaan yang diberikan pengguna terhadap aplikasi ESLP ini sangat baik, antusiasme pengguna dalam menggunakan aplikasi ini pun cukup tinggi, hal ini dapat dibuktikan dari hasil instrumen TAM kepada pengguna mengenai aspek *Perceived Usefulness* mendapatkan nilai 92.2, aspek *Perceived Ease of Use* mendapatkan nilai 88.9, aspek *Attitude Toward Using* mendapatkan nilai 88.9, aspek *Continuity Intention* mendapatkan nilai 90.0, dan aspek *Actual Use* mendapatkan nilai 87.3, sehingga secara keseluruhan aplikasi ESLP ini mendapatkan nilai 89.9. Dengan kata lain jika diinterpretasikan aplikasi ESLP dikategorikan sangat baik.
4. Peningkatan keterampilan pengguna meningkat setelah menggunakan aplikasi ESLP. Hal ini dibuktikan dengan rerata gain sebesar 0.68 yang diinterpretasikan dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan dari perolehan nilai gain bahwa penggunaan aplikasi ESLP diinterpretasikan dalam kategori sedang terhadap keterampilan membuat perencanaan pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam merancang aplikasi ESLP maka terdapat saran yang ingin disampaikan, adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya dilakukan pengembangan lagi terhadap aplikasi ESLP yang telah dibuat, dengan menambahkan prinsip *machine learning* dan *Natural Language Processing* (NLP) agar bisa mengecek hingga pada konteks kalimat atau paragraf.
2. Sebaiknya aplikasi ESLP ditambah fitur dalam *input* penilaian pengetahuan dalam bentuk essay.
3. Dikembangkannya antarmuka yang lebih intuitif sehingga dapat menarik dan mengakomodasi keberagaman pengguna.
4. Pengembangan dan perbaikan instrumen penilaian RPP, sehingga data yang terkumpul mendapatkan jaminan oleh validitas yang lebih tinggi.
5. Sebaiknya keterampilan yang diukur ditambah aspek kecepatan.