

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai simpulan dan rekomendasi selama penelitian.

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan aplikasi *e-learning* berbasis model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD), diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi *e-learning* menggunakan model pengembangan *waterfall*. Model ini memiliki lima tahap pengembangan, yaitu *Communication*, *Planning*, *Modelling*, *Construction*, dan *Deployment*. Tahap *Communication* meliputi hal-hal apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi, yang didapat melalui studi literatur, wawancara, dan observasi. Tahap *Planning* adalah membuat *timeline* dalam pengembangan aplikasi. Selanjutnya pada tahap *Modelling* meliputi pembuatan rancangan/pemodelan dari aplikasi yang akan dikembangkan. Setelah itu pada tahap *Construction* dilakukan implementasi dari tahap *modelling* dan dilakukan pengujian menggunakan metode *black box*. Dan terakhir pada tahap *Deployment* dilakukan ujicoba kepada responden untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut layak atau tidak.
2. Untuk mengukur tingkat kebergunaan dari aplikasi *e-learning* ini dilakukan dengan menggunakan uji usabilitas kepada guru dan siswa. Instrumen yang digunakan diadaptasi dari model ISO 9126-*Usability* yang mencakup karakteristik *Understandability*, *Learnability*, *Operability*, dan *Attractiveness*. Hasil yang diperoleh dari responden guru memiliki nilai 94,17 % yang masuk kategori sangat baik dan dari responden siswa memiliki nilai 90,21 % yang masuk kategori sangat baik.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan. Rekomendasi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Aplikasi dianggap sebagian responden masih terlalu kaku. Sehingga diharapkan di dalam aplikasi terdapat aspek-aspek yang membuat lebih dinamis, seperti penggunaan video, penggunaan animasi, dan sebagainya.
2. Bagi mayoritas responden, penggunaan bahasa Inggris dianggap lebih mudah dimengerti daripada menggunakan bahasa Indonesia. Contohnya pengguna lebih familiar dengan kata "*username*" atau "*password*" dibandingkan kata "nama pengguna" atau "kata sandi". Sehingga diharapkan aplikasi dapat mendukung dua bahasa untuk kemudahan pengguna.
3. Apabila aplikasi ini akan dikembangkan lebih jauh maka diharapkan untuk membuat versi *mobile* yang berbasis Android atau iOS. Hal ini agar pengguna tidak perlu repot membuka *browser*, memasukkan alamat *domain*, dan melakukan *login*.