

## BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

### 5.1. Simpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media komputer dan laptop. Namun masih belum layak untuk diaplikasikan pada *smartphone* berbasis *Android*. Hasil penilaian kelayakan dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Android* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari aspek keterpaduan, keseimbangan, bentuk huruf, warna, bahasa, dan interaktif adalah **“Sangat Layak”** untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan tambahan saran dari ahli media yaitu penggunaan bahasa pemrograman *ActionScript 3* dengan alasan yaitu merupakan perangkat lunak bahasa pemrograman terbaru untuk perangkat lunak *Adobe Flash Pro CS6*. Selain itu agar media pembelajaran dapat digunakan pada *smartphone* berbasis *Android*.
- b. Penilaian dari ahli bahasa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah, simbol, dan ikon adalah **“Sangat Layak”** untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
- c. Penilaian dari ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari aspek isi dan pembelajaran adalah **“Sangat Layak”** untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan saran serta perbaikan dari ahli materi yaitu perbaikan konten yang telah ditunjukkan oleh ahli materi. Serta saran untuk menambah materi dan konten pada penelitian berikutnya.
- d. Penilaian penelitian uji coba lapangan terhadap media pembelajaran ini dilihat dari aspek kualitas, tampilan, dan kualitas praktis adalah **“Sangat Layak”** digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dengan tambahan saran dari siswa yang menjadi subjek uji coba lapangan yaitu penambahan mode permainan agar lebih variatif.

Irsan Luthfan Arifin, 2019

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENANGANAN BAHAN HASIL PERTANIAN DAN PERIKANAN DI SMK NEGERI 1 PACET**

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

## 5.2. Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan di atas, maka implikasi dan rekomendasi yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

### a. Implikasi

Media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Penanganan Bahan Hasil Pertanian dan Perikanan pada kompetensi dasar menerapkan pengemasan hasil panen masih belum dapat diluncurkan pada sistem operasi *Android* karena ketidaksesuaian penggunaan bahasa pemrograman yang digunakan. Peluncuran media pembelajaran berbasis *Android* dapat terlaksana dengan mengikuti ketentuan sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan bahasa pemrograman terbaru yaitu *ActionScript 3* dan tidak menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 2*.
- b. Media pembelajaran berbasis *Android* hanya dapat dibuka pada sistem operasi *Android* versi *KitKat* yang sudah terdapat pada *smartphone*.
- c. Media pembelajaran berbasis *Android* dapat dibuka diseluruh sistem operasi komputer atau laptop yang tersedia di lingkungan pengguna.

### b. Rekomendasi

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengaplikasikan media pembelajaran pada *smartphone* berbasis *Android*
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 3* dalam pembuatan media pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash Pro CS6*.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat meningkatkan spesifikasi laptop atau komputer akan digunakan dengan spesifikasi minimal yaitu *RAM* sebesar enam *gigabytes*, *processor Intel Core i5*, dan dengan kondisi *cooling fan* normal dan tidak ada masalah agar dapat menggunakan *ActionScript 3* dan *Adobe Flash Pro CS6* dengan lancar.
4. Bagi peneliti selanjutnya dapat a) menambahkan variasi jenis permainan yang dapat disajikan pada media pembelajaran agar

Irsan Luthfan Arifin, 2019

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENANGANAN BAHAN HASIL PERTANIAN DAN PERIKANAN DI SMK NEGERI 1 PACET**

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

pengguna dapat terus menggunakan media pembelajaran, b) menambahkan materi yang dapat disajikan pada media pembelajaran agar pengguna dapat terus menggunakan media pembelajaran.

Irsan Luthfan Arifin, 2019

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA  
PELAJARAN PENANGANAN BAHAN HASIL PERTANIAN DAN PERIKANAN DI SMK  
NEGERI 1 PACET***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)