

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* pada materi menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit yang dikembangkan, yaitu:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit ini menggunakan metode ADDIE. Pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* diawali dengan mengumpulkan berbagai data seperti materi, video, animasi dan gambar. Setelah data terkumpul, aplikasi dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Power Point* dan beberapa perangkat lunak seperti *ispring*, *java set up*, dan *website 2 apk build*. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk diuji cobakan kepada peserta didik sebagai responden.
2. Hasil kelayakan media pembelajara *e-modul* berbasis *android* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit menurut ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan responden adalah sebagai berikut:
  - a. Penilaian ahli media terhadap *e-modul* berbasis *android* dilihat dari kriteria kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, keterlaksanaan, *interface*, dan *compability* adalah **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa revisi.
  - b. Penilaian ahli materi terhadap *e-modul* berbasis *android* dilihat dari kriteria kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, dan mendorong keingintahuan adalah **layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa revisi.
  - c. Penilaian ahli bahasa terhadap *e-modul* berbasis *android* dilihat dari kriteria lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah, simbol, atau ikon adalah **layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa revisi.

- d. Respon peserta didik kelas XII APHP terhadap *e-modul* berbasis *android* dilihat dari kriteria kualitas aplikasi *e-modul*, tampilan *e-modul*, penyampaian materi, dan manfaat *e-modul* adalah **sangat baik** dan dinyatakan **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada nilai yang didapatkan. Sebanyak 34 peserta didik yang mengerjakan soal *quiz* dengan KKM nilai 78, 27 peserta didik mendapatkan nilai melampaui KKM, sedangkan 7 peserta didik tidak melampaui KKM. Untuk hasil belajar dengan soal latihan, semua peserta didik mendapatkan nilai 100 karena sistem pengerjaan soalnya bersifat tugas yang dapat dikerjakan di rumah masing-masing.

## 5.2. Implikasi

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* pada materi menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit yang dikembangkan terdapat beberapa implikasi yang didapat, yaitu:

- a. Aplikasi *e-modul* berbasis *android* pada materi menerapkan pengolahan hasil pengolahan perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit hanya berisi materi, animasi, video, modul praktikum, dan soal latihan untuk mengukur pengetahuan peserta didik setelah mempelajari materi.
- b. Aplikasi *e-modul* berbasis *android* pada materi menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri kapan pun dan dimana pun.

## 5.3. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat peneliti ajukan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* pada materi menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit untuk menjadi suatu media pembelajaran yang lebih baik lagi selanjutnya, yaitu:

- a. Bagi Guru

Pemakaian dan perkembangan media pembelajara *e-modul* berbasis *android* dapat digunakan pada kompetensi dasar lainnya, agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dan membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran karena media pembelajaran ini dapat menampilkan gambar, teks, dan video. Media pembelajaran berbasis *android* ini, dapat membantu test

kemampuan peserta didik dengan mengisi soal ujian yang mana hasilnya akan langsung masuk ke *e-mail* guru. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran dapat menjadi lebih praktis.

b. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah materi lain agar *e-modul* ini dapat menampilkan materi lebih luas lagi. Peneliti selanjutnya dapat melengkapi fitur-fitur menarik untuk ditambahkan dalam *e-modul* seperti penambahan alunan musik saat peserta didik membuka aplikasi *e-modul* berbasis *android* agar dapat mendorong minat dan motivasi peserta didik

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* dengan optimal agar mendapatkan hasil belajar yang baik. selain itu, peserta didik dapat mengukur kemampuan diri dengan mencoba fitur ujian soal pada aplikasi ini.