

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 1.1 Simpulan

1. Proses pengembangan media belajar *e-modul* berbasis *android* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil tanaman rempah dan bahan penyegar menggunakan metode ADDIE. Pengembangan media belajar *e-modul* berbasis *android* diawali dengan mengumpulkan data seperti materi, video, dan gambar. Setelah terkumpulnya data, aplikasi dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Power Point* dan *canva* untuk membuat *background* dan beberapa perangkat lunak seperti *ispring*, dan *website 2 apk build*. Aplikasi *e-modul* tersebut selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa untuk diuji cobakan kepada siswa sebagai responden.
2. Hasil kelayakan media belajar *e-modul* berbasis *android* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil tanaman rempah dan bahan penyegar menurut ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, dan responden 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 belajar.
  - b. Penilaian ahli materi terhadap *e-modul* berbasis *android* dilihat dari kriteria kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, mendorong keingintahuan, materi, komposisi soal, dan Bahasa adalah **sangat layak** untuk digunakan sebagai media belajar.

- c. Penilaian ahli Bahasa terhadap *e-modul* berbasis *android* dilihat dari kriteria lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan siswa, kesesuaian dengan kaidah Bahasa, dan penggunaan istilah, simbol, atau ikon adalah **layak** untuk digunakan sebagai media belajar.
- d. Respon siswa kelas XII APHP terhadap *e-modul* berbasis *android* dilihat dari kriteria aplikasi *e-modul*, tampilan *e-modul*, penyampaian materi, dan manfaat *e-modul* adalah **sangat layak** untuk digunakan sebagai media belajar.

## 1.2 Implikasi

1. Aplikasi *e-modul* berbasis *android* pada materi menerapkan pengolahan tanaman rempah dan bahan penyegar dapat membuat siswa belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja.
2. Aplikasi *e-modul* berbasis *android* pada materi menerapkan pengolahan tanaman rempah dan bahan penyegar yang berisi materi, video, soal latihan, dan soal kuis.

## 5.3 Rekomendasi

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambahkan materi lain pada mata pelajaran Proses Pengolahan Perkebunan dan Herbal.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melengkapi fitur-fitur yang menarik dalam aplikasi media belajar *e-modul* berbasis *android*.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan kapasitas *e-modul* tidak terlalu besar untuk di download oleh peserta didik.
4. Guru diharapkan dapat menggunakan media belajar ini agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih praktis, dan meningkatkan penggunaan media belajar di sekolah secara online.
5. Siswa diharapkan dapat menggunakan media belajar *e-modul* berbasis *android* dengan optimal agar mendapatkan hasil belajar yang baik.