

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pengembangan media pembelajaran *flashcards* “Quizlet” diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *flashcards* “Quizlet” pada materi hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal sudah sangat tepat menggunakan metode *ADDIE* dengan berbagai tahapan, yaitu 1) *analysis* (analisis), 2) *Design* (desain), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), dan 5) *Evaluation* (evaluasi).
2. Media *flashcards* “Quizlet” yang peneliti kembangkan menurut ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa masuk kedalam kategori **sangat layak** dijadikan media pembelajaran pada mata materi hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal.
3. Penilaian mahasiswa terhadap media pembelajaran *flashcards* “Quizlet” yaitu media tersebut sudah **sangat baik** digunakan sebagai media pembelajaran.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dan implementasi media *flashcards* “Quizlet”, media tersebut dapat di implikasikan, dikhususkan kepada:

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan referensi penelitian yang sejenis.
2. Bagi Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri dapat menggunakan media pembelajaran *flashcards* “Quizlet” guna pengembangan mata kuliah.
3. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia diharapkan dapat menambahkan penelitian ini untuk menjadi referensi penelitian pengembangan pendidikan.
4. Bagi dosen khususnya dosen pengampu mata kuliah Pengetahuan Bahan Agroindustri sebaiknya menggunakan aplikasi *flashcards* “Quizlet” ini sebagai media pembelajaran berbasis *mobile learning*.

5. Bagi mahasiswa diharapkan penelitian ini memberikan kemudahan dan mengoptimalkan penerimaan materi saat melaksanakan pembelajaran.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dikembangkan, *flashcards* “Quizlet” sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mendapatkan respon yang baik dari mahasiswa. Namun, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan *flashcards* “Quizlet”, oleh karena itu peneliti menyarankan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti pengaruh penerapan media *flashcards* “Quizlet” terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengetahuan Bahan Agroindustri.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media yang sejenis dengan materi yang lebih lengkap.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat membuat media yang sejenis dengan materi yang berbeda.