

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *e-book* berbasis Android yang telah dilakukan untuk pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 2 Tasikmalaya, maka dapat disimpulkan untuk menjawab rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Gambar Teknik dikembangkan dengan metode penelitian R&D atau *Research and Development* dimulai dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba skala kecil, revisi produk 1, uji coba skala besar, revisi produk 2, hingga menjadi produk akhir. Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android dikembangkan menggunakan 3 aplikasi utama yaitu PowerPoint, iSpring Suite 9, dan Website2APK Builder dan dikatakan layak digunakan menjadi media pembelajaran daring sesuai dengan validasi para ahli dan respon siswa sebagai pengguna dengan kategori “Sangat Layak”.
2. Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android mampu meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari meningkatnya hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media dibandingkan dengan sebelum menggunakan media. Terdapat peningkatan *standard gain* dengan kategori “Rendah”.

5.2. Implikasi

Dengan adanya aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android siswa dapat belajar secara mandiri dengan mudah kapan pun dan dimana pun. Penginstalan dan penggunaan yang mudah, menjadi kelebihan dari media pembelajaran ini dimana aplikasi dapat digunakan secara *offline* atau tanpa membutuhkan kuota. Selain itu, aplikasi juga dapat menyajikan pembelajaran interaktif dimana respon siswa dapat langsung dikirim ke *e-mail* pengembang aplikasi sehingga dapat juga digunakan sebagai alat evaluasi.

Hal ini dapat menjadi solusi bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang mudah dikembangkan namun memberikan hasil yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa yang mulai menurun selama pembelajaran daring ini. Aplikasi ini juga dapat terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat dengan mudah di-*update* pada *smartphone* Android.

5.3. Rekomendasi

Rekomendasi dari pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android, diantaranya :

1. Materi pada aplikasi pembelajaran interaktif ini terbatas pada KD 3.10 dan 4.10 serta KD 3.11 dan 4.11 mengenai simbol, notasi, dan dimensi. Akan lebih baik jika dapat dikembangkan lagi menjadi media yang lebih kompleks yang dapat memuat beberapa bahasan materi atau bahkan membahas Gambar Teknik secara lengkap.
2. Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, sehingga penelitian selanjutnya dapat meneliti dan mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa.
3. Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android mendapatkan respon dan penilaian yang baik dari ahli media dan pengguna. Sehingga diharapkan guru dapat membuat aplikasi serupa atau bahkan lebih baik lagi untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran daring.
4. Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android diberikan pada pengguna dalam lingkup kecil secara mandiri. Diharapkan selanjutnya media pembelajaran dapat diberikan kepada pengguna dalam lingkup besar contohnya melalui Google Play Store.
5. Dengan adanya aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android pada pelajaran simbol, notasi, dan dimensi, diharapkan dapat menjadi contoh bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya dengan berbagai pokok bahasan.