

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Merujuk pada rumusan masalah dan hasil penelitian, dapat dirumuskan simpulan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran untuk SMK menggunakan metode penelitian 4D. Pada tahap pendefinisian terdapat 4 tahap yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap desain berupa penyusunan instrumen penelitian, rancangan awal media, pemilihan gambar, video, latar, dan suara. Tahap pengembangan berupa uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan uji coba terbatas pada siswa SMK BPP Bandung. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, dan *APK 2 builder*.
2. Media pembelajaran berbasis *Android* yang dinilai melalui aspek kesesuaian materi dan aspek kesesuaian bahasa menurut ahli materi sangat layak digunakan dalam pembelajaran Teknologi Perkantoran.
3. Media pembelajaran berbasis *Android* yang dinilai melalui aspek desain tampilan, audio, video, animasi, dan kemudahan penggunaan menurut ahli media sangat layak digunakan dalam pembelajaran Teknologi Perkantoran.
4. Hasil uji coba terbatas kepada siswa kelas X OTKP SMK BPP Bandung, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan berdasarkan aspek penilaian tampilan, penyajian materi, kejelasan, dan manfaat, sangat layak digunakan dalam pembelajaran Teknologi Perkantoran.

5.2. Rekomendasi

Beberapa rekomendasi yang dapat dikemukakan terkait dengan hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan dapat digunakan pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran, khususnya terkait dengan kompetensi dasar memahami teknologi perkantoran, otomatisasi perkantoran, dan *virtual office*.
2. Media pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan dapat dijadikan media alternatif pembelajaran daring, pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran, khususnya terkait dengan kompetensi dasar memahami teknologi perkantoran, otomatisasi perkantoran, dan *virtual office*
3. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut agar dapat digunakan pada *platform* lain, seperti laptop, atau iOS.