BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan menghasilkan sebuah aplikasi bernama Aplikasi RPP-KU (RPP Saku) yang di dalamnya terdapat contoh silabus, karakteristik RPP, komponen dalam RPP, contoh RPP, tutorial membuat RPP, dan *games* sederhana sebagai latihan membuat RPP.
2. Aplikasi RPP-KU dinyatakan "Sangat Layak" untuk diproduksi oleh ahli media, ahli kurikulum, dan ahli materi dengan persentase kelayakan sebesar 84,45%. Para guru yang menjadi responden juga menunjukkan respon baik terhadap aplikasi ini dan menyatakan "Setuju" dengan digunakannya aplikasi RPP-KU untuk membantu penyusunan RPP dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 71,94%.

1.2 Implikasi

Penelitian yang peneliti lakukan ini telah menghasilkan sebuah media berupa aplikasi yang sangat layak digunakan oleh para guru dalam proses menyusun RPP. Aplikasi yang dikembangkan ini masih mencakup Sebagian kecil contoh saja, sehingga sangat memungkinkan untuk dilakukan penelitian & pengembangan yang lebih lanjut terhadap aplikasi agar penggunaannya dapat diterapkan juga pada materi yang lain.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan implikasi di atas, adapun beberapa rekomendasi yang dapat peneliti berikan untuk penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Bagi sekolah sebaiknya mulai mencoba untuk menciptakan dan mengembangkan aplikasi serupa guna membantu para guru baru dalam proses penyusunan perencanaan pembelajaran.

Annisa Jihan Hasheena, 2022
PENGEMBANGAN APLIKASI RPP-KU MENGGUNAKAN SOFTWARE ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENYUSUN PERENCANAAN PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PRODUKSI HASIL HEWANI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat lebih mengembangkan lagi fitur-fitur yang tersedia di *software* sehingga aplikasi yang dihasilkan dapat lebih lengkap dan menarik.
3. Terbuka peluang untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam, seperti mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi terhadap proses penyusunan perencanaan pembelajaran.