

## BAB V

### KESIMPULAN,IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan Tentang Produk

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development*. Penelitian dilakukan dengan memperhatikan tahapan-tahapan yang ada. Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses rancangan pengembangan bahan ajar berbasis *android* pada mata pelajaran dasar-dasar TJKT menggunakan model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahap yang dilakukan oleh peneliti,diantaranya yaitu tahap analisis,tahap desain,tahap pengembangan,tahap implementasi produk,dan tahap evaluasi. Dalam bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti terdapat beberapa media yang digabungkan yaitu berupa teks,gambar,audio,dan video. Pembuatan desain dimulai dari penyusunan materi,pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan bahan ajar berbasis *android* menggunakan *articulate storyline*. Bahan ajar berbasis *android* yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan saran dari ahli media maka media diperbaiki,dan dari ahli materi media tidak ada yang perlu diperbaiki.Setelah diperbaiki atau direvisi selanjutnya diuji cobakan dalam skala kecil berupa tanggapan positif maka media tidak diperbaiki dan dilanjutkan dalam uji coba produk skala luas.

2. Berdasarkan hasil yang diperoleh mengenai respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *android*. Tingkat keterbacaan bahan ajar berbasis *android* berdasarkan respon siswa diperoleh dari hasil subjek skala kecil yaitu dengan rata-rata nilai sebesar 75,24 dengan kategori “Baik”. Dan berdasarkan respon siswa dari hasil subjek uji coba skala luas dengan rata-rata nilai sebesar 87,50 dengan kriteria “Sangat Baik”.
3. Bahan ajar berbasis *android* yang dikembangkan ini juga afektif digunakan dalam proses pembelajaran, Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang signifikan pada *pretest* uji coba skala kecil yang memperoleh rata-rata 47,50 dan *posttest* memperoleh rata-rata 81,03, dan pada uji coba skala luas mendapatkan hasil rata-rata *pretest* 54,29 dan *posttest* 90,39.
4. Minat belajar siswa pada kelas X TJKT SMK Negeri 1 Nanga Pinoh pada subjek uji coba skala kecil rata-rata minat akhir 86,17. Pada subjek uji coba skala luas rata-rata minat akhir 86,43. Dan berdasarkan dari penilaian ahli media dan ahli materi mengenai bahan ajar berbasis *android* didapatkan hasil dari penilaian ahli media 88% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan penilaian ahli materi didapatkan rata-rata sebesar 93,8% dengan kategori “sangat layak”. Maka dari penilaian ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *android* pada mata pelajaran dasar-dasar TJKT sangat layak untuk digunakan.
5. Efektivitas bahan ajar berbasis *android* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X TJKT SMK Negeri 1 Nanga Pinoh. Efektivitas bahan ajar berbasis *android* untuk meningkatkan hasil belajar siswa

diperoleh dari hasil *posttest* skala luas mendapatkan nilai sebesar 3,04 dengan kategori “Sangat Tinggi”. Sedangkan efektivitas bahan ajar berbasis *android* untuk meningkatkan minat belajar siswa mendapatkan nilai sebesar 2,17 dengan kategori “Sangat Tinggi”. Berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh, diketahui bahwa bahan ajar dasar-dasar TJKT berbasis dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X TJKT SMK Negeri 1 Nanga Pinoh.

## **B. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Keterbatasan dari pengembangan bahan ajar berbasis *android* ini yaitu sebagai berikut :

1. Kecepatan dan ketersediaan pada jaringan internet, dalam hal penggunaan bahan ajar berbasis *android* jaringan internet akan sangat mempengaruhi penggunaan pada aplikasi karena pada tahap awal penginstalan aplikasi harus adanya jaringan internet hingga dalam proses penggunaan bahan ajar berbasis *android* digunakan.
2. Ruang penyimpanan *smartphone*, dalam proses penginstalan bahan ajar berbasis *android* memerlukan penyimpanan pada *smartphone/ android* yang lumayan besar.
3. Biaya pengembangan, dalam hal ini untuk menjadikan bahan ajar berbasis *android* sebagai aplikasi yang akan digunakan tentunya memerlukan biaya.
4. Waktu, mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis *android* tentunya memerlukan waktu dan juga tenaga.

### **C. Implikasi Hasil Penelitian**

Pengembangan bahan ajar dasar-dasar TJKT berbasis *android* ini dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai :

1. Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dasar-dasar TJKT dikelas,pendidik dapat melaksanakan berbagai hal antara lain melalui rancangan bahan ajar yang menarik bagi siswa. Pemilihan alternatif dalam meningkatkan pembelajaran harus dimulai dengan analisis kebutuhan yang sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
2. Sumber belajar dapat dirancang dan direkayasa sedemikian rupa sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik,melalui pengembangan bahan ajar berbasis *android* maka pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan bahan ajar sebagai media pebelajaran bagi peserta didik.Penggunaan bahan ajar yang tepat dan menarik memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar peserta didik. Pentingnya pengembangan bahan ajar karena sangat terkait dengan efektivitasnya dalam kegiatan pembelajaran.

### **D. Saran**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian ini,penelitian ini ingin memberikan beberapa saran guna memberikan manfaat yang signifikan bagi pembaca dan peneliti sendiri. Sebagai penutup dari penelitian ini,peneliti ingin menyampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Guru

Guru sebaiknya memanfaatkan beragam sumber belajar guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Keterbatasan bahan ajar seharusnya tidak menjadi alasan untuk tidak menyampaikan pemahaman kepada siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan bahan berbasis *android* yang fokus pada dasar-dasar TJKT dapat dijadikan sebagai sumber alternatif yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

## 2. Bagi siswa

Seharusnya dengan adanya *smartphone* dimanfaatkan sesuai dengan tujuan yang positif. Upaya untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan *smartphone* dan memanfaatkan perangkat tersebut sebagai sumber belajar yang dapat digunakan secara pribadi.

## 3. Bagi Peneliti Berikutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan pengembangan bahan ajar berbasis *android* menggunakan *software articulate storyline* agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi.