

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* menggunakan *software Smart Apps Creator* pada mata pelajaran survey dan pemetaan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, penelitian mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran Survey dan Pemetaan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan menggunakan model ADDIE dalam pengembangan produknya. Dimana model tersebut terdiri atas 5 tahapan, yaitu: (1) *Analysis* (Analisis) meliputi analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis materi. (2) *Design* (Desain/Perencanaan) yang meliputi tahap perancangan materi, merancang struktur menu dan membuat desain *interface*. (3) *Development* (Pengembangan) meliputi uji kelayakan aplikasi pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media. (4) *Implementation* (Implementasi) yaitu tahap uji coba kepada 15 orang siswa jurusan teknik bangunan di SMK 1 Percut Sei Tuan. (5) *Evaluation* (Evaluasi) yaitu menganalisis data instrumen berupa angket yang sudah dinilai oleh ahli materi, ahli media dan pengguna.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran Survey

dan Pemetaan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan berdasarkan hasil rata-rata validasi dan penilaian pengguna (siswa) dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK 1 Percut Sei Tuan.

5.2 IMPLIKASI

Adapun implikasi atau dampak dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran yang dikembangkan tidak terikat kepada tenaga pendidik, sehingga peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran kapan dan dimanapun. Terutama aplikasi pembelajaran ini akan sangat membantu ketika pembelajaran tatap muka (*online*) diberlakukan seperti saat masa pandemi.
2. Hasil produk yang dikembangkan berupa aplikasi pembelajaran ini dapat mendorong pihak sekolah dan guru untuk berupaya menciptakan media-media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak membosankan, efektif dan lancar.
3. Media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *android* ini akan meningkatkan minat belajar siswa dan siswa dapat membantu siswa dalam melakukan pembelajaran secara mandiri.

5.3 SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut beberapa saran yang dapat diberikan pada penelitian ini:

1. Untuk menambah minat belajar dan membuat metode belajar yang menarik, tenaga pendidik sebaiknya menciptakan atau mengembangkan media

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Dalam proses pembelajaran aplikasi dapat digunakan peserta didik sebagai alternatif untuk belajar secara mandiri baik didalam kelas secara teori ataupun ketika praktek dilapangan.
3. Penelitian lanjutan diharapkan dapat melakukan uji keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi pembelajaran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.