

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dijabarkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web berbantuan flutter pada materi proses bisnis dalam bidang akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 6 Medan dikembangkan dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analys, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web berbantuan flutter pada materi proses bisnis dalam bidang akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 6 Medan dikatakan layak digunakan. Pernyataan ini didukung dari hasil validasi ahli materi sebesar 96% dengan kategori sangat layak, ahli media 86,6% dengan kategori sangat layak, praktisi pembelajaran 93,6% dengan kategori sangat layak dan pengguna 85,4% dengan kategori sangat layak.
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web berbantuan flutter pada materi proses bisnis dalam bidang akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 6 Medan dikatakan efektif dan praktis. Pernyataan ini didukung dengan hasil angket respon siswa sebesar 82,63% dengan kategori

sangat praktis dan nilai *n-gain* sebesar 75,42% dengan kategori cukup efektif.

4. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web berbantuan flutter pada materi proses bisnis dalam bidang akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 6 Medan menjadi variasi media pembelajaran baru yang dapat membantu siswa dan membantu guru dalam pembelajaran akuntansi khususnya materi jurnal penutup perusahaan dagang. Hal ini didukung dengan hasil validasi, angket respon siswa dan hasil uji coba skala terbatas yang telah dilakukan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diberikan beberapa saran untuk pengembangan media selanjutnya, sebagai berikut

1. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk memiliki kompetensi teknis yang memadai dalam pengembangan aplikasi. Hal ini dapat dicapai melalui pendidikan formal atau pelatihan intensif dalam pengembangan aplikasi *mobile* dan *web*. Selain itu, berkolaborasi dengan ahli teknologi informasi dan pengembang aplikasi dapat membantu meningkatkan kualitas fitur dan tampilan aplikasi.
2. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran agar tidak hanya memuat soal dalam bentuk pilihan ganda, tetapi juga mengintegrasikan elemen-elemen pembelajaran lainnya seperti studi kasus, simulasi, atau proyek praktis. Ini akan mendukung implementasi kurikulum yang mengutamakan *Problem-Based Learning (PBL)* dan *Project-Based*

Learning (PjBL), yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan aplikasi praktis.

3. Selain menggunakan skor *pre-test* dan *post-test*, penelitian selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi pengalaman belajar siswa. Misalnya, tingkat keterlibatan siswa, respons pengguna terhadap antarmuka aplikasi, dan penggunaan aplikasi dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Penggunaan metode penelitian yang lebih beragam dapat memberikan gambaran yang lebih holistik tentang keefektifan media pembelajaran.
4. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan versi media pembelajaran yang dapat diakses secara *offline*. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan fitur-fitur alternatif yang tidak memerlukan koneksi internet, seperti mengunduh video untuk dilihat secara *offline* dan menyertakan soal dalam aplikasi tanpa menggunakan *QR Code*. Dengan demikian, media pembelajaran dapat lebih fleksibel dan mudah diakses oleh siswa yang memiliki keterbatasan akses internet.