

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan yang dihasilkan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran pengecatan otomotif berbasis *android* adalah berupa *storyboard* yang dapat dilihat pada lampiran 4. *Storyboard* dibuat berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara pada siswa dan guru. Berdasarkan hal tersebut desain aplikasi media pembelajaran pengecatan otomotif berbasis *android* dirancang. Rancangan aplikasi media pembelajaran pengecatan otomotif berbasis *android* dipilih terbanyak dengan warna dominan biru dan dibuat *stand alone* atau dapat berjalan tanpa koneksi internet untuk materi, gambar dan soal yang disajikan. Sedangkan video yang disajikan terhubung dengan koneksi internet pada aplikasi *youtube*. Adapun aspek tampilan dari aplikasi terdiri dari 8 *interface* utama. *Interface* pertama merupakan *loading screen*, *interface* kedua merupakan *start front screen* (menu mulai), *interface* ketiga adalah *home screen* (menu utama dari berbagai pilihan menu), *interface* keempat adalah menu KI dan KD, *interface* kelima adalah menu materi, *interface* keenam adalah menu *quiz*, *interface* ketujuh adalah menu video, dan *interface* kedelapan adalah menu profil.

2. Pengembangan aplikasi media pembelajaran pengecatan otomotif berbasis *android* dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebarluasan (*disseminate*). aplikasi media pembelajaran pengecatan otomotif berbasis *android* terdiri dari dua kompetensi dasar mata pelajaran pengecatan bodi otomotif yaitu menjelaskan persiapan permukaan yang telah diberi *primer dan surfacer* untuk penyelesaian akhir pengecatan, serta menjelaskan persiapan cat dan *spraygun* untuk penyemprotan. Selain itu media ini memiliki sumber gambar yang benar jelas dan relevan serta terdapat evaluasi soal dari materi yang ada ditambah dengan video pembelajaran yang terhubung dengan *youtube*. Untuk ukuran aplikasi ini adalah sebesar 13 Mb. Aplikasi ini dapat di *install* pada system *Android* minumum *Jelly Bean*. Aplikasi ini terdapat beberapa fitur diantaranya: fitur *zoom picture*, fitur *about*, fitur *quiz*, dan fitur video pembelajaran yang terhubung ke *youtube*.
3. Kelayakan aplikasi media pembelajaran pengecatan otomotif berbasis *android* berdasarkan penilaian dari (a) Ahli Materi, mendapatkan rerata skor keseluruhan 4,83 dengan kategori **Sangat Layak**, (b) Ahli Media mendapatkan rerata skor keseluruhan 3,81 dengan kategori **Layak**, (c) Guru kompetensi keahlian teknik perbaikan bodi otomotif mendapatkan rerata skor keseluruhan 4,36 dengan kategori **Sangat Layak**, (d) Uji coba skala kecil mendapatkan rerata skor keseluruhan 3,04 dengan kategori **Cukup Layak**, (e) Uji coba skala besar mendapatkan rerata skor keseluruhan 4,29 dengan kategori **Sangat Layak**. Berdasarkan hasil

tersebut aplikasi media pembelajaran pengecatan otomotif berbasis *android*

**Sangat Layak** untuk digunakan sebagai media belajar siswa.

## **B. Keterbatasan Produk**

Keterbatasan pada aplikasi media pembelajaran pengecatan otomotif berbasis *android* adalah materi yang dimuat diaplikasi ini adalah dua materi yang masih kurang dipahami oleh siswa sehingga masih bisa dilengkapi dengan empat materi lain di semester 5 pada mata pelajaran pengecatan otomotif. Selain itu juga belum dilengkapi KI 4 yaitu keterampilan, yang dapat dimuat diaplikasi ini dalam bentuk *jobsheet*. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu pembuatan media berbasis *android* yang memerlukan keterampilan yang tinggi dalam meng-*coding* sebuah program, serta dalam pencarian sumber materi yang benar tidaklah mudah.

## **C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media pembelajaran yang dikembangkan masih bisa dilakukan pengembangan. Pengembangan tersebut bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran. Pengembangan yang dapat dilakukan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran pengecatan otomotif ditingkatkan pada semua kompetensi dasar yang ada tidak hanya pada satu atau dua kompetensi dasar.
2. Aplikasi ini diharapkan mampu di *install* pada *smartphone* siswa dengan sistem operasi *Apple*, karena *Apple* merupakan sistem operasi terbesar kedua setelah *Android* sehingga cukup banyak penggunanya.

#### **D. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Siswa diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran pengecatan otomotif berbasis *android* ini secara optimal sebagai media bantu belajar siswa kelas XII pada semester 5.
2. Guru dan sekolah diharapkan dapat membantu menyebarkan media ini pada semua siswa teknik perbaikan bodi otomotif.