

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.