

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar digital berbasis android. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan maka untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Kebutuhan pengembangan bahan ajar digital berbasis Android pada mata pelajaran Informatika di SMK Kristen Makale, menunjukkan bahwa siswa dan guru memerlukan bahan ajar digital yang lebih interaktif, mudah diakses dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital berbasis Android menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
2. Bahan ajar digital dikembangkan menggunakan model *Four-D*. Desain bahan ajar memperhatikan struktur materi yang sistematis, tampilan antarmuka yang menarik. Bahan ajar ini dikembangkan menggunakan *Canva*, *PowerPoint*, *iSpring Suite*, dan *Website 2 APK Builder* untuk menghasilkan aplikasi berbasis Android yang praktis digunakan dalam pembelajaran.
3. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar dinyatakan “**sangat valid**”. Sedangkan uji kepraktisan menunjukkan bahwa bahan ajar digital ini “**sangat praktis**” mudah digunakan oleh siswa dan guru.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan bahan ajar digital berbasis Android yang telah dilakukan, Adapun saran yang diberikan peneliti yaitu:

1. Bagi sekolah

Perlu mendukung penerapan bahan ajar digital ini dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai dan perangkat pendukung, dan mendorong kebijakan yang mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Serta mengadakan pelatihan untuk guru terkait pengembangan bahan ajar digital

2. Bagi guru

Diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar digital ini sebagai sumber pembelajaran tambahan yang interaktif serta mengikuti pelatihan atau workshop terkait pemanfaatan teknologi dalam pendidikan agar pembelajaran lebih efektif dan inovatif.

3. Bagi siswa

Disarankan untuk menggunakan bahan ajar digital ini secara mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas, guna meningkatkan pemahaman terhadap materi serta memberikan umpan balik agar bahan ajar dapat terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mereka.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar digital ini dengan fitur yang lebih interaktif, seperti simulasi atau video pembelajaran yang lebih mendalam, serta memperluas cakupan materi ke bidang lain agar semakin bermanfaat bagi dunia pendidikan.

5. Bagi Universitas Kristen Indonesia Toraja

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi serta mendorong lebih banyak penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan digital.