



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan uji coba yang telah dilakukan sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe Student Teams-Achievement Divisions telah berhasil. Berikut adalah rincian simpulan yang dapat diambil dari kuesioner yang telah dilakukan.

1. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 2 orang guru dan 28 orang murid, sebagian besar responden berpendapat bahwa aplikasi pembelajaran kooperatif yang telah dibangun telah berjalan dan diterapkan dengan baik.
2. Hasil uji coba dari sisi guru juga menunjukkan manfaat dalam memberikan kemudahan dalam menerapkan pembelajaran kooperatif.
3. Perihal desain antarmuka dan format yang meliputi warna, ukuran tulisan, gambar, dsb. mendapat tanggapan positif dari sebagian besar responden. Sebanyak lebih dari 33% responden menilai desain antarmuka sudah baik serta 43% responden menyatakan sangat baik.
4. Perihal kemudahan dan kenyamanan penggunaan aplikasi secara keseluruhan, sebagian besar responden memberikan tanggapan positif. Sebanyak 37% responden menyatakan sudah nyaman dan mudah mengoperasikan aplikasi pembelajaran kooperatif ini dan 23% menyatakan sangat mudah dan nyaman dalam mengoperasikannya..
5. Perihal manfaat aplikasi dalam pengembangan pemenuhan kebutuhan belajar siswa sebagian responden memberikan tanggapan positif. Sebanyak 60%

responden menyatakan aplikasi pembelajaran kooperatif ini bermanfaat bagi membantu memenuhi kebutuhan belajar.

5.2 Saran

Adapun saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yang dapat dijadikan masukan untuk pengembangan aplikasi adalah sbb.

1. Pembelajaran kooperatif ini dapat digunakan untuk pengembangan materi pelajaran-pelajaran lain.
2. Pengembangan aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi mobile sehingga lebih efisien.
3. Dapat ditambahkan fitur-fitur lain seperti milis, konsultasi, dsb.

UMMN