

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi pembelajaran digital menggunakan metode prototipe yang efektif guna meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa di SMK Barunawati Surabaya. Metode penelitian yang digunakan melibatkan pengumpulan data melalui wawancara dengan pengguna, pengamatan, serta pengisian survei kuesioner, serta penerapan metode prototipe dalam pengembangan aplikasi.

Berdasarkan analisis data dan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran digital yang dirancang dan dibangun menggunakan metode prototipe terbukti untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa di sekolah SMK Barunawati Surabaya, karena penggunaan metode prototipe ini membantu pengembang untuk mendapatkan *feedback* secara langsung dari pengguna, sehingga aplikasi ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan harapan siswa serta guru secara lebih cepat dan tepat. Para pengguna memiliki kebutuhan dan harapan pada aplikasi pembelajaran digital ini, yang meliputi antarmuka yang mudah digunakan, fitur-fitur interaktif yang mendukung pembelajaran, aksesibilitas yang tinggi, dan konten yang relevan dengan kurikulum.

Metode prototipe dalam pengembangan aplikasi ini memiliki pengaruh positif dalam peningkatan kualitas, dan efektivitas pembelajaran siswa di SMK Barunawati Surabaya. Metode ini membantu untuk melakukan perbaikan yang

sesuai dengan *feedback* pengguna, sehingga aplikasi akan lebih sesuai dengan kebutuhan pendidikan di sekolah tersebut.

Selain itu, perlu untuk adanya faktor-faktor pendukung yang membantu dalam implementasi aplikasi pembelajaran digital ini, meliputi dukungan manajemen sekolah, keterlibatan aktif dari guru dan siswa, serta ketersediaan sumber daya teknologi yang memadai. Di sisi lain, sekolah memiliki kekhawatiran terhadap keterbatasan anggaran yang menjadi faktor penghambat dalam pengembangan aplikasi ini, serta kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil dari kesimpulan penelitian ini, beberapa saran diperlukan untuk pengembangan lebih lanjut pada aplikasi ini, pengembangan dan pembaruan aplikasi ini akan tetap dilakukan sesuai dengan *feedback* dari pengguna, agar aplikasi tetap relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, tidak semua orang paham terkait dengan alur dan tahapan pada aplikasi ini, sehingga akan diperlukan pelatihan dan pendampingan untuk siswa dan guru sebagai pengguna aplikasi ini. Penting juga untuk meningkatkan infrastruktur teknologi di sekolah, termasuk konektivitas internet yang stabil dan perangkat keras yang memadai, dukungan teknologi tersebut akan membantu aplikasi menjadi lebih efektif. Serta, menyesuaikan konten dan fitur pada aplikasi dengan kurikulum yang berlaku di SMK Barunawati Surabaya. Guna memastikan aplikasi tersebut menjadi alat bantu yang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.