

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bagian sebelumnya menghasilkan simpulan, implikasi dan rekomendasi yang akan dipaparkan pada bagian ini.

5.1 Simpulan

Pada bagian ini berisi jawaban dari rumusan masalah yang terdiri dari hasil proses perancangan dan pembangunan aplikasi serta hasil kelayakan aplikasi yang sudah melalui tahap pengujian.

1. Proses Rancang Bangun Aplikasi

Aplikasi Chromify dirancang dan dibangun dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang mencakup enam tahapan proses yaitu tahap *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing* dan *Distribution*. Pada tahap *Concept* berisi pembuatan konsep aplikasi yang menjadi dasar rangka pembuatan aplikasi Chromify. Tahap *Design* berisi perancangan kebutuhan yang sudah dikonsepskan sebelumnya, pada hal ini merancang konsep materi, alir aplikasi atau *flowchart* serta pembuatan *wireframe* aplikasi. Pada tahap *Material Collecting* berisi pengumpulan bahan materi yang relevan dengan kebutuhan aplikasi, meliputi pengumpulan isi materi, pengumpulan aset desain dan audio yang sesuai dengan konsep aplikasi. Setelah semua material terkumpulkan, maka dilanjutkan dengan tahap *Assembly* atau pembuatan aplikasi. Tahap *Assembly* ini terdiri dari dua tahapan yaitu dalam pembuatan tampilan antar muka aplikasi yang dirancang menggunakan platform Figma dan pembangunan aplikasi dengan *software* Unity 3D. Setelah pembangunan aplikasi selesai, dilakukan pengujian kelayakannya aplikasi pada tahap *Testing*. Tahap *Testing* dilakukan dua kali pengujian, yang pertama *alpha testing* dengan diujikan oleh ahli materi dan ahli media serta yang kedua yaitu *beta testing* dengan diujikan oleh peserta didik kelas IX SMP Plus Sindang Resmi. Tahap terakhir yaitu tahap *Distribution* atau pendistribusian aplikasi agar aplikasi dapat

digunakan oleh pengguna pada hal ini aplikasi didistribusikan kepada pihak SMP Plus Sindang Resmi. Produk akhir penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran interaktif dengan format .apk.

2. Hasil Kelayakan Aplikasi

Tahap pengujian pada aplikasi ini melalui dua tahap pengujian. Pertama, tahap pengujian *alpha* oleh ahli materi dan ahli media yang menghasilkan penilaian “Sangat Layak” aplikasi Chromify. Selanjutnya, tahap pengujian kedua diujikan kepada peserta didik kelas IX SMP Plus Sindang Resmi sebagai pengguna aplikasi, pengujian menghasilkan penilaian “Sangat Layak” digunakan sebagai media pendukung pembelajaran materi pewarisan sifat pada mata pelajaran IPA.

5.1 Implikasi

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif bernama Chromify yang mendapatkan hasil pengujian dengan kriteria “Sangat Layak” digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi Chromify diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari materi pewarisan sifat di mata pelajaran IPA serta menjadi alat bantu pendukung pembelajaran untuk guru mata pelajaran.

5.2 Rekomendasi

Pada penelitian ini terbatas dalam hal penyajian materi dan lingkup latihan soal. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dari penyediaan isi materi dan latihan soal, sehingga rekomendasi dari penelitian ini adalah media dapat dikembangkan dalam penyajian beragam contoh latihan soal serta kelengkapan dari materi ajar yang diperlukan oleh peserta didik untuk dapat menyelesaikan pokok bahasan pewarisan sifat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ini dapat dikolaborasikan pada mata pelajaran lain sehingga aplikasi dapat lebih dikembangkan dan menciptakan pekerjaan baru bagi pengembang aplikasi.