

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang telah dilalui, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan dan pengembangan aplikasi text editor KodeKoo ini memiliki tahapan diantaranya analisis umum, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat lunak dan analisis kebutuhan perangkat keras. Tahap desain meliputi rancangan antarmuka, tahap pengembangan meliputi pembuatan antarmuka, *coding*, *alpha testing*, validasi ahli dan revisi aplikasi. Tahap implementasi meliputi pemasangan aplikasi, uji produk pada dua sekolah yaitu SMK Bina Wisata Lembang dan SMP Salman Al Farisi Bandung. Penilaian dilakukan oleh siswa dan kekurangan dan kelebihan serta rekomendasi aplikasi KodeKoo.
2. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi teks editor KodeKoo dapat menambah semangat dalam belajar karena media ini memberikan suasana baru dalam belajar. Selain itu aplikasi ini juga mudah dalam penggunaannya karena tampilan dalam aplikasi ini cukup menarik. Adanya media pembelajaran yang tepat akan diperoleh hasil belajar siswa yang baik. Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi intrinsik atau semangat juang untuk belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa pada diri siswa tersebut. Hasil belajar siswa rata-rata setelah menggunakan aplikasi KodeKoo mengalami peningkatan.
3. Hampir seluruh siswa memberikan respon yang positif terhadap aplikasi KodeKoo, diantaranya aspek perangkat lunak perolehan skornya 364 dengan persentase 87%, aspek pembelajaran dengan skor 700 dengan persentase 83% dan aspek antarmuka dengan skor 476 dengan persentase

85%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi KodeKoo dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Dari tabel hasil penilaian guru didapatkan nilai rata-rata sebesar 83,33% dan termasuk ke dalam kategori sangat baik dan dapat ditarik kesimpulan bahwa fitur yang disediakan oleh KodeKoo dikatakan bisa untuk dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk merancang web pada pembelajaran web dasar.

### 3.2 Saran

Dari penelitian dan pengembangan aplikasi KodeKoo yang telah dilaksanakan, ada beberapa rekomendasi atau saran yang ingin peneliti sampaikan diantaranya sebagai berikut:

1. Adanya peran serta dan keterlibatan siswa yang cukup aktif dalam menyampaikan tanggapan dan masukan sehingga aplikasi KodeKoo dapat diperbaiki dan disempurnakan di masa yang akan datang.
2. Konten aplikasi yang berisi materi pembelajaran ini masih kurang sehingga perlu ditambahkan konten lainnya sesuai dengan kurikulum yang ada.
3. Untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi teks editor ini seperti meng-*upload hosting* dan membuat aplikasi dalam bentuk aplikasi tersendiri.