

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian, Peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Dalam aplikasi Android untuk pembelajaran *Civilisation Française* ini terdapat 7 materi, yaitu:
 - a. *Présentation*, berisi materi yang berkaitan dengan geografi, iklim, relief, pemandangan dan kota-kota besar yang ada di Perancis;
 - b. *Vie culturelle*, berisi materi mengenai media pers di Perancis, sejarah musik dan komposer terkenal di Perancis, serta film-film terkenal Perancis yang sudah ada sejak akhir abad ke-18;
 - c. *Vie économique*, berisi materi mengenai kehidupan ekonomi masyarakat perancis secara umum, produk apa saja yang mendunia, dan negara-negara apa saja yang memiliki kerja sama dibidang ekonomi dengan Perancis;
 - d. *Vie familiale*, berisi materi mengenai jenis-jenis kehidupan keluarga yang ada di Perancis;
 - e. *Vie politique*, berisi materi mengenai kehidupan politik Perancis dan kedudukan Perancis di dunia yang dikemas secara singkat dan padat;
 - f. *Vie quotidienne*, berisi materi mengenai kehidupan sehari-hari, kehidupan pekerjaan, kehidupan pelajar, waktu-waktu makan, dan pusat-pusat perbelanjaan yang ada di Perancis;

g. *Vie scolaire*, berisi materi mengenai tingkat-tingkat pendidikan yang ada di Perancis.

Terdapat dua jenis soal di aplikasi Android ini, yaitu pilihan ganda dan pernyataan benar salah (*vrai ou faux*). Materi-materi yang ada di aplikasi ini, Peneliti rangkum dari dua buku sumber, yaitu *Civilisation du Français* (Catherine Carlo & Mariella Causa) dan *France* (Ministère des Affaires Étrangère).

2. Aplikasi Android untuk pembelajaran *Civilisation Française* ini dibuat menggunakan aplikasi Android Studio. Tampilan awal aplikasi ini menggunakan gambar Menara Eiffel, untuk menunjukkan identitas bahwa aplikasi ini berkaitan dengan Perancis. Terdapat tulisan "*Civilisation Française*" pada awal aplikasi, untuk menginformasikan kepada *user* materi apa yang tersaji dalam aplikasi ini. Secara keseluruhan materi ini disajikan dalam bentuk poin-poin yang berupa rangkuman materi penting, untuk memudahkan *user* memahami materi. Tombol-tombol yang digunakan dalam aplikasi ini pun dibuat semudah mungkin agar *user* tidak merasa bingung atau kesulitan dalam mengoperasikannya. Beberapa materi disajikan dengan dukungan gambar, untuk mempermudah pemahaman.
3. Pada umumnya tanggapan mahasiswa positif terhadap aplikasi Android ini. Sebanyak 65% responden menyatakan bahwa aplikasi ini tidak berjalan lambat dan tidak berhenti saat pengoperasian dan 90% responden menyatakan setuju bahwa aplikasi Android ini kreatif dan inovatif. Dari segi materi, 85% responden setuju bahwa materi mudah dipahami dan disampaikan secara runtut. Perumusan soalnya pun dianggap mudah dipahami dan sesuai dengan materi oleh sebagian besar mahasiswa. Dari segi kesederhanaan tombol dan kejelasan tulisan pun sebagian besar dari mereka menyatakan setuju. Namun

ada beberapa poin yang menyatakan ketidaksetujuan mereka terhadap aplikasi ini, yaitu dari segi kejelasan materi dan soal.

Tanggapan dari Tenaga Ahli Penimbang pun dapat dibilang positif. Dari semua aspek penilaian materi Tenaga Ahli Penimbang menyatakan setuju. Namun ada beberapa poin yang menyatakan bahwa Tenaga Ahli Penimbang merasa kurang setuju terhadap aplikasi ini, yaitu kesesuaiannya soal dengan teori dan umpan balik terhadap hasil evaluasi. Kemudian dari segi media, Tenaga Ahli Penimbang menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian. Tenaga Ahli Penimbang juga setuju bahwa aplikasi ini dilengkapi petunjuk, umpan balik, dan alur yang jelas. Tenaga Ahli Penimbang menyarankan akan lebih baik bila dimasukan musik Bahasa Perancis kedalam aplikasi ini. Akan lebih baik pula jika materi dan soal dimasukan kedalam satu menu yang sama.

5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Peneliti memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak yang membaca skripsi ini, yaitu:

1. Disarankan bila akan membuat aplikasi berbasis Android, pastikan sudah memiliki pihak ketiga yang akan membantu proses pembuatan aplikasi ini karena proses pembuatannya yang tidak mudah dan tidak sebentar. Peneliti menyarankan agar bekerja sama dengan perusahaan *web developer* yang professional agar produk yang dihasilkan sesuai dengan keinginan dan memuaskan
2. Sebaiknya sebuah media pembelajaran dilengkapi dengan audio dan gambar yang berwarna-warni agar lebih menarik perhatian user

3. Perbanyak mencari informasi mengenai media pembelajaran interaktif, sehingga nanti produk tidak monoton
4. Bagi peneliti selanjutnya, produk ini sangat memungkinkan untuk dikaji ulang dan diperbaiki lebih lanjut agar dapat bermanfaat untuk dunia pendidikan dalam hal media pembelajar

