

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 media pembelajaran cerdas Decktriini memiliki tahapan diantaranya analisis umum, analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan perangkat lunak dan analisis kebutuhan perangkat keras.

Tahap desain meliputi rancangan arsitektural dan rancangan antarmuka, tahap pengembangan meliputi pembuatan antarmuka, *coding*, *alpha testing*, validasi ahli dan revisi produk. Tahap implementasi meliputi pemasangan aplikasi dan uji produk pada sekolah yaitu SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung.

2. Dari grafik tanggapan siswa terhadap pembelajaran mandiri didapatkan beberapa point yang mengarah ke pembelajaran mandiri mendapatkan respon baik dari siswa.
3. Hampir seluruh siswa memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran cerdas Decktri, diantaranya aspek perangkat lunak perolehan skornya 371 dengan persentase 82,4%, aspek pembelajaran dengan skor 762 dengan persentase 84,6% dan aspek antarmuka dengan skor 494 dengan persentase 82,3%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran cerdas Decktri dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri didalam kelas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi, antara lain:

1. Dilakukannya proses penelitian dan pengembangan dengan lebih mendalam pada setiap tahap R & D sehingga konsep dan model produk yang akan dihasilkan menjadi lebih matang.
2. Pengembangan fitur yang bersifat dinamis sehingga memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan sistem pada setiap pertemuan pembelajaran.