

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran Sistem Konversi Bilangan di kelas X jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi SMKN 11 Bandung telah berhasil dibangun dalam basis android dengan *software* Construct 2. Dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang di dalamnya terdapat beberapa tahapan yakni perancangan konsep meliputi tujuan, konsep materi, garis besar program media (GBPM), dan konsep media. Pada tahapan desain membuat *flowchart*, *Wireframe*, dan *User Interface* aplikasi. Pada tahapan pengumpulan materi, pengumpulan asset seperti gambar, video, dan suara digunakan untuk melengkapi aplikasi ini. Pada tahap pembuatan, seluruh asset yang telah dikumpulkan diolah menjadi sebuah media pembelajaran. Pada tahap pengujian, dilakukan uji validasi materi dan media serta uji responden untuk mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran ini. Pada tahap akhir yaitu tahap distribusi aplikasi ini di distribusikan dalam bentuk jurnal yang telah di *submit*.

Berdasarkan hasil uji validasi materi, media dan uji responden yang dilakukan oleh siswa kelas X jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi SMKN 11 Bandung aplikasi ini mendapatkan kategori “Sangat Layak” dengan untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMKN 11 Bandung.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan media pembelajaran sistem bilangan berbasis android telah dilakukan dengan baik oleh siswa dan guru. Hal ini mengandung implikasi bahwa metode pembelajaran sistem bilangan berbasis android sangat penting bagi siswa dalam memahami materi ini. Dengan media yang tepat, maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik lagi sehingga dapat dijadikan alternatif untuk media belajar.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran dari peneliti untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya.

1. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai alternatif media untuk belajar memahami materi sistem konversi bilangan.

2. Bagi pendidik

Pendidik dapat memanfaatkan aplikasi ini dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar khususnya dalam materi sistem konversi bilangan agar metode pembelajaran lebih bervariasi.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Peneliti berharap adanya pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi ini ke depannya dengan menambahkan soal kuis yang lebih banyak dan melayani sistem operasi iOS. Selain itu, aplikasi construct 2 sangat sulit untuk program yang berbasis OOP karena tidak bisa *copy sheet* secara cepat.