

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, pembuatan dan implementasi program yang penulis kerjakan dan berdasarkan rumusan masalah yang ada, setelah dilakukan tahapan-tahapan penelitian hingga pada bab akhir, kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Menu 'Kronologi' dan 'Tokoh' yang berisi materi sejarah kemerdekaan Indonesia dan sejarah tokoh persiapan kemerdekaan Indonesia adalah berbentuk bahan pembelajaran tentang persatuan dan nasionalisme.
2. Menu *quiz* berupa pilihan ganda bisa disebut *games* tantangan atau dapat juga sebagai indikator kemampuan belajar *user*.
3. Fitur *audio* dan *video* 'sejarah kemerdekaan Indonesia' pada menu 'kronologi' memenuhi klarifikasi Media *audio-motion-visual* di dalam media pembelajaran, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan objek dapat dilihat. Contohnya adalah televisi, *video tape*, aplikasi *mobile*.
4. Pada *eclipse* terdapat *adt bundle* dan *android sdk* yang harus selalu di *update* agar aplikasi yang dibuat nanti tidak tertinggal fitur – fitur baru yang disediakan *eclipse*. Oleh karena jauh lebih baik membuat kembali aplikasi dengan versi baru lalu menambah fitur baru daripada mengulang atau memperbaiki aplikasi yang ada.

5. Java sebagai pemrograman berorientasi objek mampu menjawab kebutuhan penulis dalam membangun aplikasi android ini.
6. *UML* merupakan bahasa pemodelan visual yang ekspresif dalam mengembangkan sistem dan dapat saling menukar model dengan mudah dan dapat dimengerti secara umum.
7. Aplikasi 'Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia' merupakan aplikasi edukasi karena bersifat media pembelajaran, yaitu ada perantara (aplikasi) atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sedangkan proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Terdapat lima komponen komunikasi dalam aplikasi penulis, diantaranya komunikator, bahan pembelajaran (materi sejarah), media pembelajaran (aplikasi), *user* (komunikasikan), dan tujuan pembelajaran (meningkatkan nasionalisme).
8. Perbedaan Pembelajaran 'Sejarah Kemerdekaan Indonesia' ini dengan aplikasi pembelajaran lain adalah media *audio-motion-visual*, terdapat fitur *audio*, *video*, *quiz* dan desain tampilan yang dibuat khusus.
9. Membangun aplikasi 'Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia' ini menggunakan Eclipse mampu menghasilkan aplikasi *mobile* berbasis Android dengan baik.

## 5.2 Saran

Pada penulisan Skripsi ini tentu masih banyak kekurangan, dan mungkin dapat disempurnakan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian-penelitian berikutnya. Berikut ini penulis memberikan beberapa saran sebagai pertimbangan dalam pengembangan aplikasi yang lebih baik :

1. Pada menu *Kronologi* dan *Tokoh* materi yang ditampilkan masih terbatas, pada pengembangan berikutnya bisa ditambahkan.
2. Menambahkan tanggal peristiwa pada menu *Kronologi*.
3. Aplikasi ini membutuhkan *resource* gambar, *audio* dan *video* yang besar sehingga menghasilkan ukuran aplikasi yang besar, untuk pengembangan berikutnya bisa dibuat aplikasi dengan ukuran yang lebih kecil.
4. Analisis dan perancangan merupakan tahap yang paling dicermati , jika analisis salah atau belum sempurna mengakibatkan pengembangan menjadi kegagalan project.
5. Menunjukkan sumber gambar dan sumber tulisan pada aplikasi.
6. Aplikasi ini dibuat untuk *device* yang disarankan dengan ukuran layar *smartphone* android, untuk pengembangan berikutnya bisa dibuat untuk semua jenis *tablet* android bahkan untuk *iphone* atau *windows phone*.