

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan penjelasan yang diambil dari bab-bab sebelumnya, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Cara membuat aplikasi media pembelajaran Asam Basa dan Garam berbasis flash ialah :

- A. Mendefenisikan Masalah

Aplikasi Media Pembelajaran ini dibuat agar memudahkan guru dan siswa di SMPN 3 Semanu dalam proses belajar, mengajar.

- B. Studi Kelayakan

Melakukan studi kelayakan, agar dapat mengetahui aplikasi yang dibuat layak untuk digunakan atau tidak.

Dilihat dari segi Kelayakan Teknis, aplikasi media pembelajaran ini dapat dijalankan pada setiap level komputer. Dari segi Kelayakan Hukum, aplikasi ini jg bisa dinyatakan bebas dari pelanggaran etika dan hukum, lalu jika dilihat dari segi Kelayakan Jadwal, aplikasi ini dapat digunakan dalam jangka panjang, karena bisa tetap digunakan untuk kelas VII SMP angkatan tahun berikutnya.

- C. Analisis Kebutuhan Sistem

Dilihat dari segi Analisis Kebutuhan Sistem, dari segi kebutuhan fungsional dan non fungsional, aplikasi media pembelajaran ini dapat melakukan semua proses dengan baik, baik dalam proses penggunaannya,

maupun informasi yang dibutuhkan yang terdapat di dalamnya dan juga proses kerja system akan kebutuhan semua perangkat yang digunakan.

D. Merancang Konsep

Membuat rancangan konsep pada aplikasi ini, agar siswa di SMPN 3 Semanu merasa nyaman dan fokus pada saat menggunakan aplikasi dengan membuat tombol-tombol navigasi yang berfungsi mempermudah Siswa dalam melihat tampilan yang ada di dalam aplikasi tersebut.

E. Merancang Isi

Aplikasi ini dibuat dengan memadukan unsur teks, gambar, efek suara, dan animasi. Yang ditempatkan disetiap bagian aplikasi media pembelajaran ini.

F. Merancang Naskah

Didalam aplikasi ini terdapat beberapa teks, contohnya seperti menu materi, di dalam menu materi terdapat teks yang menjelaskan tentang materi di dalamnya yang akan di sampaikan, dan juga menu bantuan yang menjelaskan teks akan penggunaan dari aplikasi tersebut.

G. Merancang Grafik

Desain perancangan yang disajikan dalam aplikasi ini yaitu dengan menerapkan unsur minimal tetapi menarik, seperti menu *Intro*, Menu utama, Menu Materi, Menu Kuis, Menu Bantuan. Dalam interface media pembelajaran ini juga menyajikan *layout* yang unik, sehingga menarik dan tidak membuat bosan ketika digunakan.

H. Memproduksi Sistem

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS6, dengan tahapan seperti, pembuatan gambar, membuat animasi, membuat rekaman narasi.

I. Mengetes Sistem

Aplikasi yang dibuat dapat berjalan dan berfungsi dengan lancar sesuai dengan aplikasi yang direncanakan.

J. Menggunakan Sistem

Aplikasi yang dibuat dapat digunakan dengan baik dan mudah dalam proses penggunaannya, hal tersebut berdasarkan hasil pengujian system yang langsung digunakan oleh siswa di SMPN 3 Semanu.

K. Pemeliharaan Sistem

Agar system dalam Aplikasi ini tidak rusak ataupun hilang, dengan melakukan cara backup data, dan mengcopy file dalam bentuk CD.

2. Di dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur seperti:

Pada Menu Utama di aplikasi ini, terdapat 3 tombol button, yaitu Materi, Kuis, dan Bantuan. Di button Materi berisikan materi tentang Asam Basa dan Garam, yang dapat dipelajari oleh siswa. Di button Kuis berisikan Latihan soal, yang dapat menjadi bahan latihan untuk siswa. Dan di button Bantuan berisikan penjelasan tentang penggunaan akan tombol-tombol button yang terdapat dalam aplikasi ini.

3. Dari Hasil Survei Penelitian yang dilakukan di SMPN 3 Semanu Tentang Aplikasi media pembelajaran Asam Basa dan Garam. Maka dapat di ambil kesimpulan akhir bahwa :
- A. Aplikasi Media pembelajaran ini mampu menarik dan meningkatkan perhatian siswa.
 - B. Aplikasi Media Pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi.
 - C. Aplikasi Media Pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi terhadap siswa.
 - D. Aplikasi Media Pembelajaran ini mudah dalam proses penggunaanya.
 - E. Aplikasi Media Pembelajaran ini dapat bermanfaat bagi pihak sekolah di SMPN 3 Semanu, ataupun guru dalam proses mengajar.

5.2 Saran

Menyadari bahwa dalam pembuatan media pembelajaran ini masih terdapat banyak kekurangan, sehingga dapat menjadi pertimbangan untuk dapat mengembangkan aplikasi ini menjadi lebih baik dan menarik lagi:

1. Pembuatan animasi yang lebih baik lagi dengan menyatukan semua unsur multimedia dan memperbanyak gambar obyek agar terlihat lebih variatif.
2. Penggunaan teks dalam penyampaian materi kurang bervariasi dan kurang menarik.
3. Perlu adanya penambahan materi lain untuk menambah refresensi pembelajaran yang digunakan oleh pihak *user*.