

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian pembahasan tentang “Rancang Bangun Aplikasi CALL (Computer Assisted Language Learning) Untuk Materi Matriks Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah (Studi Kasus : SMA N 2 Banguntapan Kelas XII)” dan sebagai akhir dari laporan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan media pembelajaran ini dirancang mengikuti tahapan siklus pengembangan sistem multimedia, yaitu mendefinisikan masalah yang dihadapi pengguna, menganalisis kebutuhan sistem, studi kelayakan, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, menguji sistem, menggunakan sistem, dan yang terakhir adalah memelihara sistem.
2. Aplikasi ini dirancang sebagai media belajar untuk mata pelajaran matematika khususnya materi matriks bagi siswa SMA dengan dilengkapi materi, latihan soal dan pembahasannya, serta panduan penggunaan aplikasi.
3. Berdasarkan hasil kuisioner yang diajukan menunjukkan bahwa besarnya minat belajar siswa yang di ajarkan menggunakan multimedia pembelajaran lebih tinggi dari pada pembelajaran dengan menggunakan

media konvensional saja, besar harapan pembelajaran yang berlangsung akan lebih mudah dan menyenangkan untuk dimengerti.

4. Setelah melakukan pengujian terhadap aplikasi ini, aplikasi ini sudah mampu untuk melakukan fungsi – fungsinya layaknya model perancangan, seperti menampilkan materi – materi pembelajaran matriks, menampilkan latihan soal pilihan ganda beserta validasinya, serta memberikan pembahasan saat jawaban tidak tepat dan menampilkan panduan tentang aplikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan diatas, dan juga sebagai bahan pertimbangan bagi pengembang selanjutnya dalam usaha meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan sehingga menjadi lebih baik, saran yang ingin disampaikan sebagai berikut :

1. Pengembangan pada materi pembahasan dengan menambahkan unsur video penyelesaian disertai penjelasan.
2. Penambahan animasi yang lebih kompleks sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Penambahan beberapa menu lain yang mendukung, agar aplikasi media pembelajaran lebih interaktif.
4. Perubahan musik yang lebih interaktif agar siswa lebih focus dan tertarik dalam mengerjakan soal.

Penulisan skripsi ini tentunya terdapat banyak kekurangan, yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada penelitian-penelitian berikutnya. Akhir kata, semoga penyusunan laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya. 😊

