

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan perancangan, analisis, dan pengujian terhadap aplikasi java nirkabel iMobilearning sebagai sarana pembelajaran bagi remaja usia sekolah di Indonesia, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi telekomunikasi dan telepon seluler dapat juga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan pengajaran.
2. Untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan telepon seluler dan teknologi telekomunikasi di kalangan remaja, maka harus diciptakan aplikasi yang bermanfaat dan dapat digunakan dengan baik oleh mereka, seperti aplikasi iMobilearning.
3. Aplikasi iMobilearning dapat digunakan sebagai sarana belajar dan berlatih mengerjakan soal bagi remaja usia sekolah baik SMP maupun SMA.
4. Belajar dan berlatih mengerjakan soal menggunakan aplikasi iMobilearning dapat dilakukan dengan mudah dan menyenangkan, serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu.
5. Aplikasi iMobilearning mampu menyediakan materi-materi pelajaran dari beberapa mata pelajaran pokok berdasarkan jenjang dan kelas masing-masing pengguna.
6. Pengguna aplikasi iMobilearning dapat berlatih mengerjakan soal dari berbagai mata pelajaran serta dapat secara langsung mendapatkan nilainya

sendiri, maupun kumpulan nilai-nilai dari pengguna lain, sehingga setiap pengguna akan merasa terpacu untuk berlatih mengerjakan soal-soal dan mengungguli nilai-nilai pengguna lain.

7. Aplikasi iMobilelearning merupakan pemanfaatan dari teknologi jaringan telekomunikasi nirkabel serta J2ME, dan biasa disebut dengan aplikasi java nirkabel (*java wireless application*).

5.2. Saran

Di dalam pengembangan aplikasi iMobilelearning ini, tentu saja belum sempurna dan masih banyak kekurangan, serta ada bnyak hal yang masih bisa dikembangkan dan layak untuk dilaksanakan kedepannya. Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan aplikasi iMobilelearning pada masa yang akan datang:

1. Konten dari aplikasi pembelajaran iMobilelearning ini, baik materi maupun kumpulan soal baru terdiri dari teks dan gambar, maka perlu dikembangkan agar bisa memuat konten *video* dan *audio*.
2. Ada beberapa mata pelajaran yang harus menampilkan teks berupa notasi matematika atau *mathematical equation* (akar, pangkat, matriks dll), yang belum dapat ditampilkan dengan baik, maka kedepannya harus dicari cara untuk menampilkannya dengan baik.
3. Perlu dibuat *interface* antarmuka yang lebih menarik bagi remaja usia sekolah, agar penggunaannya lebih menarik dan menyenangkan.
4. Bisa ditambahkan fasilitas agar pengguna bisa berkomunikasi dengan sesama pengguna lain melalui aplikasi ini.