

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

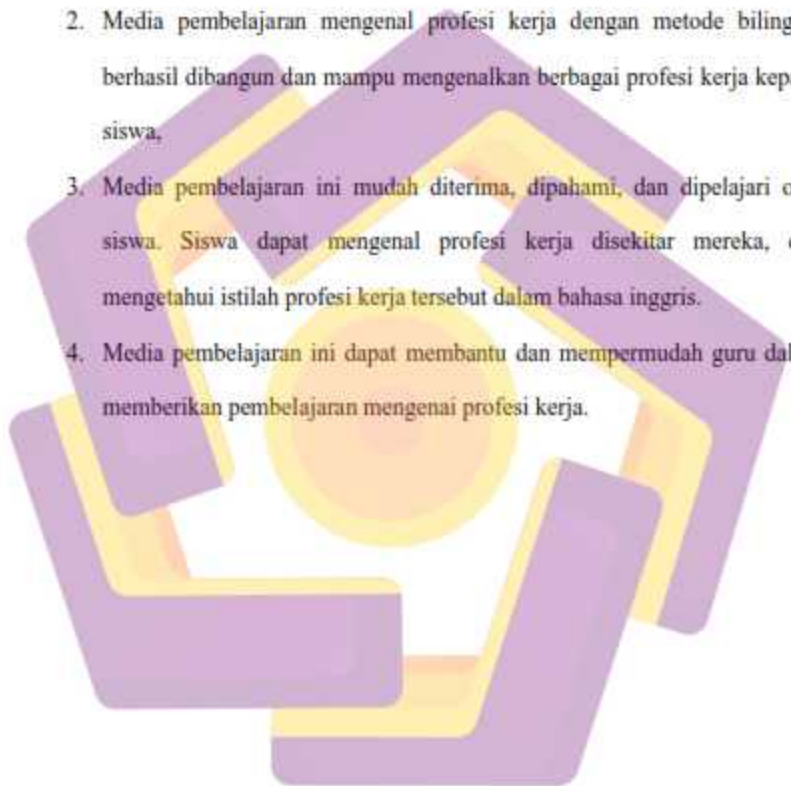
Dari penjelasan dan pembahasan di bab-bab sebelumnya sampai pada pembuatan media pembelajaran, dan untuk mengakhiri penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut.

1. Aplikasi pengenalan profesi kerja dengan metode bilingual berdasarkan uji kuisioner terhadap 17 responden yang terdiri dari 1 wali kelas dan 16 siswa SD N 2 Purwosari di peroleh prosentase nilai tiap-tiap jawaban :

No	Aspek Penilaian	Banyak Responden				Prosentase Nilai
		SS	S	TS	STS	
1	Apakah keseluruhan aplikasi menarik ?	16	1	0	0	83,82%
2	Apakah pengoperasian aplikasi mudah dilakukan ?	8	9	0	0	86,76%
3	Apakah penyampaian materi mudah dipahami ?	10	7	0	0	89,70%
4	Apakah penggunaan bahasa dalam aplikasi dapat dipahami dengan baik ?	8	6	3	0	82,35%
5	Apakah animasi aplikasi ini menarik ?	12	5	0	0	92,64%
6	Apakah narasi dan ilustrasi musik terdengar jelas ?	5	12	0	0	82,35%

Dari 6 kategori yang di nilai, dapat disimpulkan ke 6 kategori mendapatkan predikat sangat setuju dengan adanya media pembelajaran interaktif mengenal profesi kerja dengan metode bilingual di SD N 2 Purwosari. Dengan rata-rata nilai keseluruhan kategori yaitu 86,27 %.

2. Media pembelajaran mengenal profesi kerja dengan metode bilingual berhasil dibangun dan mampu mengenalkan berbagai profesi kerja kepada siswa,
3. Media pembelajaran ini mudah diterima, dipahami, dan dipelajari oleh siswa. Siswa dapat mengenal profesi kerja disekitar mereka, dan mengetahui istilah profesi kerja tersebut dalam bahasa inggris.
4. Media pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran mengenai profesi kerja.



5.2 Saran

Media pembelajaran ini belum sempurna dan dapat dikembangkan lagi pada penelitian berikutnya. Beberapa saran yang diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk membantu penelitian selanjutnya, sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan tampilan dan animasi yang lebih menarik pada media pembelajaran ini akan lebih baik jika dikembangkan menggunakan konsep 3D.
2. Materi pada aplikasi ini dapat ditambahkan supaya lebih lengkap dan memiliki jangkauan yang luas lagi dalam penerapan sasaran penggunaan aplikasi.
3. Kuis dan permainan dapat dikembangkan lagi sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan bervariasi.
4. Aplikasi ini digunakan untuk komputer dan *notebook*, diharapkan peneliti berikutnya aplikasi ini dapat digunakan juga pada *smartphone* agar bisa digunakan secara luas.