

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis jelaskan pada bab-bab yang terdahulu dan pembuatan media pembelajaran, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini telah dirancang melalui beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap analisis yang meliputi

1) Definisi Masalah

Penulis mendefinisikan masalah yang dihadapi SD N 2 Sedayu dan garis besarnya hasilnya adalah proses belajar mengajarnya masih menggunakan buku pada umumnya dan dibantu menggunakan papan tulis.

2) Studi Kelayakan

Studi kelayakan dari berbagai aspek seperti:

a) Aspek Teknologi yaitu kemudahan menjalankan aplikasi ini di handphone android maupun komputer.

b) Aspek Hukum yaitu semua perangkat lunak dan keras merupakan satu kesatuan dalam komputer dan dalam segi isi.

c) Aplikasinya sudah berdasarkan materi perkalian dan pembagian pecahan.

### 3) Analisis Kebutuhan Sistem

Garis besar dalam hasil analisis fungsional yaitu sistem harus dapat menampilkan informasi-informasi materi perkalian dan pembagian pecahan.

Dalam hasil analisis non fungsional yang penulis dapat disimpulkan adalah spesifikasi perangkat lunak, perangkat keras dan pengguna untuk pembuatan sudah memenuhi dan spesifikasi perangkat dalam operasional yaitu perangkat handphone android dan komputer sudah memenuhi.

b. Tahap perancangan proses berupa:

#### 1) Perancangan Konsep

Konsep yang penulis gunakan adalah konsep dengan latar gambar

#### 2) Perancangan Isi

Aplikai berisi tentang materi perkalian dan pembagian pecahan

#### 3) Tahap Merancang Naskah

Penulis melakukan pengetikan naskah sesuai materi perkalian dan pembagian pecahan

4) Perancangan Grafik (*Interface*)

Pengguna membuat rancangan desain menu utama, materi, dan sub menu seperti menu perkalian dan pembagian.

c. Tahap Memproduksi

1) Pengumpulan, pengeditan, dan pembuatan gambar dengan menggunakan Adobe Flash CS6.

2) Penggabungan antar elemen multimedia dengan menggunakan Adobe Flash CS6, menyisipkan gambar, menyisipkan teks, memberi animasi, dan membuat tombol-tombol untuk navigasi.

d. Tahap Testing

Tahap testing ini dengan menggunakan black box testing. Memastikan bahwa semua *statement* pada aplikasi telah dieksekusi paling tidak satu kali selama pengujian bahwa semua kondisi logis ini telah diuji.

2. Dari penelitian ini dihasilkan aplikasi dengan fitur-fitur berikut:

Media yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran perkalian dan pembagian pecahan dengan fitur-fitur berikut:

a. Materi yang sesuai dengan materi perkalian dan pembagian pecahan

b. Perkalian dan pembagian pecahan disajikan dengan animasi.

c. Dapat jalan menggunakan handphone android maupun personal komputer.

- d. Media mempunyai syarat spesifikasi minimal untuk dapat dijalankan handphone android. Spesifikasi tersebut adalah RAM dari handphone minimal sebesar 512 M B, OS handphone minimal android versi 4.0 (Ice CreamSandwich) , Processor ARM v7.
3. Media pembelajaran ini dapat dijalankan dengan sistem windows dengan ekstensi swf dan dapat dijalankan di handphone android dengan ekstensi apk.

## 5.2 Saran

Aplikasi ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga perlu adanya saran perbaikan dan perkembangan lebih lanjut agar media pembelajaran dapat menjadi lebih baik. Saran perbaikan yang mungkin bisa disajikan pertimbangan antara lain sebagai berikut:

1. Perlu adanya menu-menu lain (menu musik dan menu soal pilihan ganda) yang mendukung dan menarik agar aplikasi ini semakin maju.