

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Pracimantoro didapatkan hasil bahwa penggunaan komputer pada laboratorium masih terbatas. Sehingga untuk mendapatkan hasil yang maksimal akan membutuhkan waktu lebih.

Oleh karena itu peneliti mencoba merancang aplikasi permainan yang dapat membantu proses pembelajaran. Dengan desain kuis diharapkan murid dapat memahami pembelajaran dengan lebih baik sehingga tidak sulit untuk menerapkan ilmu tersebut pada saat praktek maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran :

1. Memudahkan guru dan murid dalam proses pembelajaran.
2. Dapat menyajikan informasi tepat waktu.
3. Dapat menjadi tolok ukur dalam mengetahui kemampuan murid pada suatu materi.

#### **5.2 Saran**

Dalam penelitian yang telah dilakukan masih terdapat banyak kekurangan, dalam menulis naskah maupun pembuatan aplikasi. Sehingga untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas saran yang ingin disampaikan oleh peneliti adalah :

1. Penerapan aplikasi ini akan berjalan dengan lebih baik apabila pihak yang terkait mendukung penerapan metode pembelajaran ini.
2. Memperhatikan pemeliharaan dan perawatan terhadap perangkat keras, perangkat lunak secara rutin agar aplikasi dapat berjalan lancar.
3. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi metode yang bersifat menunjang pembelajaran yang telah ada di SMK Negeri 1 Pracimantoro.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat peneliti sampaikan. Peneliti berharap agar metode baru yang diusulkan tersebut dapat membantu pihak sekolah SMK Negeri 1

Pracimantoro dalam mengatasi masalah yang ada. Peneliti juga berharap metode yang baru dapat diterapkan dan bermanfaat bagi semua pihak yang terkait.

