BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari tugas akhir yang berjudul "Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Algoritma dan Pemrograman Java Menggunakan Metode *Computer Assisted Instruction* Di SMK Negeri 11 Bandung." yaitu sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Interaktif Algoritma dan Pemrograman Java Menggunakan Metode *Computer Assisted Instruction* yang telah dibangun dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar karena pembelajaran lebih terarah dan terkomputerisasi, selain itu dapat menambah interaksi siswa saat belajar sehingga menjadikan siswa lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar. Hal ini disimpulkan berdasarkan hasil kuisioner yang dibagikan kepada 33 sample dengan hasil persentase sebesar 79.03014% yang menyatakan menyetujui pernyataan-pernyataan yang diajukan.
2. Media Pembelajaran Interaktif Algoritma dan Pemrograman Java Menggunakan Metode *Computer Assisted Instruction* yang telah dibangun dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menerapkan pembelajaran yang telah disampaikan. Hal ini disimpulkan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 33 sample dengan hasil presentase kenaikan nilai rata-rata sebesar 10%.
3. Media Pembelajaran Interaktif Algoritma dan Pemrograman Java Menggunakan Metode *Computer Assisted Instruction* yang telah dibangun dapat mempermudah guru dalam melihat perkembangan nilai siswa. Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Bapak Yudi Subekti S.Kom selaku guru rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 11 Bandung.

5.2. Saran

Dalam Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Algoritma dan Pemrograman Java Menggunakan Metode *Computer Assisted Instruction* Di SMK Negeri 11 Bandung yang telah dibangun ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut guna memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin bertambah. Adapun saran-saran terhadap pengembangan media pembelajaran ini untuk kedepannya adalah sebagai berikut:

1. Penambahan semua materi pemrograman pada media pembelajaran agar lebih lengkap tanpa melihat kurikulum yang di pakai dikarenakan siswa-siswi lebih tertarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dengan adanya media pembelajaran ini.
2. Bentuk tampilan pada aplikasi harus lebih mendekati dunia nyata dengan penggunaan teknologi tiga dimensi sehingga dapat dilihat dari semua sudut.
3. Lebih melengkapi simulasi dan animasi yang diterapkan dalam media pembelajaran ini.
4. Penambahan interaksi dengan pengguna lebih banyak lagi supaya pengguna menjadi aktif saat menggunakan media pembelajaran ini.