

BAB 5

PENUTUP

Berdasarkan dari hasil perancangan yang telah dibuat oleh penulis, pada bab ini menjelaskan beberapa hal dan tahapan yang akan dilakukan untuk menyempurnakan Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Tematik 7 Kelas 4 SD Berbasis Android.

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai aplikasi “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Tematik 7 Kelas 4 SD Berbasis Android”. Dapat menyimpulkan.

1. Aplikasi pengenalan kebudayaan di Indonesia berbasis android dapat berjalan dengan baik pada perangkat berbasis android.
2. Aplikasi ini menyajikan informasi budaya yang terdapat pada setiap provinsi.
3. Aplikasi ini dilengkapi dengan audio, gambar, dan video agar mempermudah pengguna untuk mempelajari budaya di Indonesia.
4. Aplikasi ini membantu atau mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Hasil kuisisioner pengujian aplikasi android ini dengan jumlah 6 pertanyaan dari 16 responden maka nilai yang didapatkan dari metode skala likert ialah 90 termasuk kategori sangat baik

5.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan program ini yaitu:

1. Adanya penambahan informasi pada setiap provinsi yang ada di Indonesia.

2. Adanya penambahan audio, gambar-gambar, maupun video tentang kebudayaan Indonesia.
3. Adanya sistem offline buat mempermudah murid mengakses informasi ketika jaringan tidak berjalan dengan baik.
4. Aplikasi android ini belum bisa menampilkan visual 3D dengan sangat detail sehingga hanya dapat menampilkan warna solid maka dari itu perlu penyempurnaan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Atmojo, W. T., Nurwidya, F. F. and Dazki, E. (2019). *'Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle'*, Seminar Nasional APTIKOM.

Arifianto, T. (2012). *Membuata Interface Aplikasi Android Lebih Keren Dengan Lwuit*. Yogyakarta.

Darmadi, Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Alfabeta. Bandung.

Jogiyanto, H. (2001). *Analisis Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta.

Muhammad Shalahuddin dan Rosa Ariani S. (2011). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung.

Nurfuadi, Ikhwan. (2017). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android Menggunakan Phonegap*.

R, E. M. S., Fuad, M. and A, N. M. M. (2015). *'Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kebudayaan 34 Propinsi Pada Siswa Berbasis Android'*

Rendrahadi, Handojo, A. and Setiawan, A. (2017). *'Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia pada Mobile Device Berbasis Android'*

Rizky, R., & Wibisono, T. (2012). *Mengenal Seni & Budaya Indonesia*. Jakarta: Penebar CIF.

Rizky, R., & Wibisono, T. (2015). *Mengenal Seni & Budaya 34 Provinsi di Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.

Setyoko. (2012). *Pembelajaran Berbasis Mobile Learning*

Supriyanto. (2016). *Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android*.

Suryadi, A., Rosa, N. M. and Subandriyo, E. (2020). *'Kebudayaan Berbasis Android'*

Tamimuddin, Muh. (2007). *Mobile Learning/Bab II Tinjauan Pustaka*

Taryadi. (2010). *Mobile Learning Alternatif Pembelajaran*.

Undang-undang, D. et al. (2016) *Buku Guru SD / MI Kelas VI*.

Wahana Komputer. (2012). *Langkah Praktis Membangun Aplikasi Sederhana Platform Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo