

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan (*Conclusion*)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Menulis “WidyaAksara” Menggunakan Algoritma *Point in Polygon* Berbasis Android” pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Kuningan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) kepada siswa diperoleh presentase sebesar 93,73% dan kepada guru diperoleh presentase sebesar 100%. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran menulis “WidyaAksara” berbasis Android untuk siswa dan berbasis web untuk guru ini dapat diterima dan digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam mempelajari tata cara penulisan aksara Sunda oleh siswa kelas X SMK Negeri 3 Kuningan.
2. Aplikasi ini menyediakan fitur pembelajaran mandiri yang menyajikan panduan penulisan aksara Sunda beserta pola penulisannya, sehingga dapat membantu siswa memahami cara penulisan dengan lebih jelas dibandingkan metode ceramah.
3. Algoritma *Point in Polygon* dapat diimplementasikan pada aplikasi pembelajaran menulis “WidyaAksara” untuk pengecekan pola yang diinputkan oleh pengguna dalam area canvas yang telah disediakan. Implementasi algoritma ini dilengkapi dengan tingkat toleransi sebesar 80% terhadap pola referensi, sehingga memungkinkan siswa untuk mendapatkan evaluasi secara langsung.
4. Dengan adanya aplikasi yang dapat diakses kapan saja melalui perangkat Android, siswa dapat berlatih menulis aksara Sunda di luar jam pelajaran sekolah.

5. Aplikasi ini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pemahaman aksara Sunda, sebagai solusi dari capaian hasil mini tes yang menunjukkan 80,6% siswa berada di bawah nilai KKM.

5.2 Saran (*Suggestion*)

Setelah merancang dan membangun aplikasi pembelajaran menulis “WidyaAksara” menggunakan algoritma *Point in Polygon* berbasis Android, peneliti memiliki beberapa saran dalam pengembangan lebih lanjut agar dapat digunakan secara maksimal di masa mendatang. Adapun saran pengembangan yang dapat dilakukan diantaranya sebagai berikut :

1. Pengembangan pada aplikasi agar menjadi multiplatform yang dapat digunakan pada sistem operasi lain, seperti iOS agar dapat digunakan oleh pengguna secara menyeluruh.
2. Pengembangan pada kuis menulis yang dapat dilakukan tanpa memerlukan pola pada area canvas.