

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FIKSI DAN NONFIKSI MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE BERBASIS MOBILE ”. Dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil pengujian User Acceptend Testing (UAT) kepada siswa dan guru, diperoleh presentase sebesar 96,24%. Hal ini, menunjukkan Aplikasi pembelajaran bahasa indonesia materi fiksi dan nonfiksi ini dapat diterima sangat baik dan digunakan sebagai media pembelajaran tambahan mata pelajaran bahasa indonesia materi fiksi dan nonfiksi di kelas 5 SDN Jamberama.
2. Algoritma fisher yates shuffle berhasil digunakan untuk mengacak soal pada aplikasi pembelajaran. Hal ini, memastikan siswa mendapatkan soal yang berbeda dan tidak berulang. Sehingga dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Ditunjukkan dengan peningkatan nilai dari pre test ke kuis yang telah dilakukan, sebanyak 80% siswa berada diatas kkm.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran saran yang harus dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya karna penelitian dengan judul rancang bangun aplikasi pembelajaran bahasa indonesia materi fiksi dan non fiksi menggunakan algoritma fisher yates shuffle berbasis mobile masih jauh dari sempurna. Penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur multimedia, seperti video, gambar dll. Agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

2. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi pembelajaran, tidak hanya terbatas pada materi teks fiksi dan nonfiksi, tetapi juga mencakup materi pelajaran lainnya, sehingga aplikasi dapat dimanfaatkan oleh banyak siswa.