

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Matematika untuk Kelas IV SD Menggunakan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* Berbasis Mobile (Studi Kasus: SDN Cijoho)” maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) kepada guru diperoleh persentase sebesar 97.14% dan kepada siswa diperoleh persentase sebesar 87.14%, sehingga rata – rata persentase penerimaannya sebesar 92.14%. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran matematika untuk kelas 4 SD berbasis *mobile* ini dapat diterima sebagai media pembelajaran tambahan untuk belajar dan latihan siswa kelas 4 SDN Cijoho.
2. Algoritma *Fisher Yates Shuffle* berhasil diimplementasikan pada aplikasi pembelajaran matematika untuk kelas 4 SD berbasis *mobile* untuk pengacakan soal latihan.

5.2 Saran

Adapun saran – saran untuk pengembangan lebih lanjut antara lain:

1. Untuk meningkatkan pengalaman belajar, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif, misalnya dengan menambahkan animasi.
2. Pengembangan selanjutnya, pada hasil kuis dapat menampilkan pembahasan soal maupun memberikan *feedback* berupa rekomendasi materi yang perlu dipelajari lebih lanjut berdasarkan kesalahan *user*.