

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang dilakukan menggunakan media pembelajaran sangatlah penting bagi siswa apalagi mengingat wabah pandemic Covid19, yang mengharuskan setiap siswa melakukan pembelajaran di rumah masing-masing oleh karena itu penulis ingin merancang sebuah aplikasi yang memudahkan siswa untuk melakukan pembelajaran tentang simulasi instalasi sistem operasi komputer

Alasan penulis merancang aplikasi ini adalah ketika penulis melakukan observasi di sekolah Smk Nurul Falah Kabupaten Tebo, masih banyak sekali siswa-siswi yang belum paham dan mengerti tata cara melakukan instalasi windows yang tepat padahal hal tersebut merupakan salah satu materi yang harus dipraktekan oleh setiap siswa karna merujuk pada jurusan mereka yaitu tehnik komputer dan jaringan (TKJ), sehingga dengan aplikasi yang penulis rancang ini siswa dapat langsung melakukan pembelajaran hanya melalui *smartphone* mereka masing-masing, serta dapat melakukan percobaan simulasi instalasi sistem operasi komputer tanpa takut melakukan kesalahan saat proses instalasi berlangsung, karena aplikasi yang akan di rancang ini nantinya akan memberikan arahan yang sesuai pada perintah aslinya sehingga siswa tersebut benar-benar paham dan mengerti cara instalasi sistem operasi tanpa merusak harddisk drive maupun program lainnya di komputer mereka.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan hal hal sebagai berikut:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini akan menambah wawasan pengetahuan tentang mata pelajaran sistem operasi, perlu adanya pengembangan lebih lanjut mengenai media yang dapat digunakan oleh siswa di luar jam pelajaran sekolah.
2. Peneliti mengharapkan adanya pengembangan/perancangan aplikasi yang kurang lebih serupa untuk mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa dan dapat dijadikan media aplikasi sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.
3. Aplikasi simulasi instalasi windows7 ini, terbatas untuk android 6.0 (*marshmallow*) sehingga siswa yang ingin menggunakan aplikasi ini harus memiliki versi android 6.0 keatas, namun peneliti akan terus mencoba mengembangkan aplikasi ini sehingga nantinya aplikasi ini lebih sempurna dari segi tampilan maupun isi di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sistem”.2015. <https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem>. (5 Desember 2015).
- Agustar.2013.”Metode Pengembangan Sistem Waterfall”.
- Hermawan, Stephanus S.(2011). Mudah Membuat Aplikasi Android.Yogyakarta:ANDI.
- F, Priyanta. 2011. Pemrograman Android Untuk Pemula. Jakarta : Cerdas Pustaka.
- Safaat H, Nazaruddin. 2012. Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung : Informatika.
- Aprilianti, Y., Lestari, U. dan Iswahyudi, C., 2013. Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android.
- Cahyawati. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran.
- Zarkcode sketchware. (2017. SKETCHWARE.)
- Smkmudatangerang.sch.id “COREL DRAW: Pengertian, Fungsi, Kegunaan & Versi Corel Draw”, (16 November 2020).
- Belajar-komputer-mu.com, “Mengenal Windows 7, kelebihan dan kekurangannya”, (10 Agustus 2012).
- Sis.binus.ac.id “Pengenalan Java (Console)”, (02 February 2018).
- Pamuji , Eko. Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Andromath Berbasis Android. Skripsi. Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.