

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan berdasarkan hasil penelitian yang dijabarkan sebelumnya, jadi didapatkan kesimpulan seperti berikut ini:

1. Media pembelajaran ini dirancang dan dibangun menggunakan metode Waterfall dan UML (Unified Modelling Language). Diagram pengembangan UML yang digunakan seperti *Use case diagram*, *Activity diagram*, *Sequence diagram*, *Flowchart*, dan menggunakan *Adobe Animate CC* untuk membangun media pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan luaran berupa Media Pembelajaran Sejarah Dengan Metode Resitasi Berbasis Android Pada SMPN 1 Wonoasri.
2. Media pembelajaran ini diuji menggunakan pengujian blackbox dengan hasil berupa tabel pengujian dan semua menu berjalan dengan yang diharapkan dan dibutuhkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan dari kesimpulan mendapatkan beberapa saran yang dapat dijadikan pembelajaran, sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih menarik, seperti game dan video animasi.

2. Perlunya pengembangan sistem secara luas yang ditujukan kepada siswa SMPN 1 Wonoasri selanjutnya agar tetap bisa menggunakan sistem yang sama.