

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari tahapan penelitian yang sudah dilakukan dengan menerapkan metode *Agile* dengan menggunakan beberapa pengujian seperti pengujian validitas, pengujian reliabilitas, pengujian *gain*, pengujian *black box* yang digunakan untuk pengambilan data, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini merupakan sebuah sistem media pembelajaran abjad dan tanda baca untuk masyarakat Desa Gunungmujil dalam bentuk *web* yang dapat diakses menggunakan semua perangkat dengan terkoneksi internet. Setelah dilakukan uji sample media pembelajaran yang dibuat dapat dikatakan berhasil dalam membantu penyandang tuna aksara belajar.
2. Pada pengujian *N-gain* untuk evaluasi dan pengambilan data dilakukan kepada 9 orang dari Desa Gunungmujil sebagai sampel, lalu dari perhitungan tersebut menghasilkan nilai rata-rata *N-gain* secara keseluruhan sebesar 0,75 dengan peningkatan hasil belajar sebesar 75% tergolong pada kriteria sedang.
3. Setelah dilakukan pengujian sample *pretest posttest* dan telah dilakukan uji validitas serta uji reliabilitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat telah berhasil membantu penyandang tuna aksara untuk belajar dan mengalami peningkatan belajar yang dapat dilihat dari nilai rata-rata *N-gain* yang telah dilakukan.
4. Pada pengujian *black box* dilakukan di 5 perangkat *android* yang berbeda dan menggunakan *web browser Chrome* dan *Mozilla firefox* menghasilkan semua *device* serta *web browser* berhasil menjalankan *website* tanpa terjadi *error*.

5.2. Saran

Berdasarkan dari tahapan penelitian yang sudah dilakukan, adapun berbagai saran yang dapat diberikan peneliti untuk dilakukan penelitian selanjutnya sebagai berikut :

1. Hasil akhir dari penelitian ini hanya sebatas pada *front-end* design saja, untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pengembangan hingga ke *back-end* dan bila perlu dapat dikembangkan menjadi aplikasi *mobile* tidak hanya *website*.
2. Penelitian berikutnya, diharapkan dapat melakukan pengembangan untuk penambahan fitur lain untuk menyempurnakan aplikasi.
3. Penelitian berikutnya, dapat melakukan pengembangan dengan berbagai metode selain metode *Agile* dan Pengujian *Gain*.