

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis, perancangan sistem dan pembuatan aplikasi *Interactive Whiteboard* Untuk Mendukung Pembelajaran Menggunakan *Gaming Controller* ini serta dilakukan evaluasi hasil penelitiannya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dengan adanya aplikasi ini membuat pengguna dalam hal melakukan proses pengajaran seperti menulis dan menghapus menjadi lebih praktis yaitu pengguna bisa menyimpan materi yang sudah ditulis ke dalam bentuk *file* gambar dan bisa membuka kembali materi tersebut.
- b. Aplikasi ini bisa menyimpan hasil pengajaran yang telah ditulis di layar sehingga para murid tidak usah bingung kalau kehilangan catatan atau lupa tentang materi apa yang telah disampaikan tadi di dalam kelas.
- c. Membantu pengguna aplikasi dalam memperbaiki kesalahan dalam menulis dengan menggunakan fitur *undo* atau *redo*.
- d. Penyampaian materi yang telah ditulis tidak terbatas dengan ruang karena aplikasi ini tidak hanya memiliki satu kanvas sebagai media untuk menulis di layar tetapi bisa sampai 20 layar sehingga pengguna tidak usah menghapus materi yang telah disampaikan sebelumnya dan bisa mereview kembali tanpa harus menulisnya kembali.

5.2 Saran

Ada beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain:

- a. Aplikasi *Interactive Whiteboard* Untuk Mendukung Pembelajaran Menggunakan *Gaming Controller* ini dapat menggunakan *multiple* atau banyak *IR Pen* sehingga bisa banyak pengguna yang bisa menggunakan aplikasi ini dalam waktu yang bersamaan.
- b. Design atau bentuk dari *IR Pen* bisa dirubah supaya bisa lebih *slim* agar nyaman dipakai untuk menulis.

