

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan, penelitian dan pembahasan terhadap media pembelajaran berbasis android bermuatan karakter dalam materi menu dan ikon, media pembelajaran berbasis android bermuatan karakter layak digunakan sebagai tes instrument. Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang ada pada rumusan masalah sebagai berikut :

1. Tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis android bermuatan karakter dalam materi menu dan ikon pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Banyuke Huludiperoleh hasil dengan kategori “Sangat valid” dengan kevalidan ahli media memperoleh persentase sebesar 79% dan kevalidan ahli materi mencapai 85%.
2. Tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis android bermuatan karakter dalam materi menu dan ikon pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Banyuke Hulu mencapai kriteria sangat praktis melalui angket responden diperoleh hasil sebesar 96,8% dari persentase ini dikategorikan “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil respon guru dapat diperoleh hasil 94% dengan kriteria " Sangat Praktis". Dari kedua respon tersebut diperoleh rata-rata tingkat kepraktisan sebesar 95,4% dan berada dalam kriteria "Sangat Praktis"
3. Tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis android bermuatan karakter dalam materi menu dan ikon pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Banyuke Hulu mencapai kriteria sangat efektif melalui perhitungan hasil posttes menggunakan rumus rata-rata dan diperoleh persentase sebesar 87,5% termasuk kategori “Sangat Efektif”.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran berikut agar bisa dilakukan untuk penelitian lanjutan:

1. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penilaian kelayakan oleh siswa dan dampak penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa di SMP Negeri 3 Banyuke Hulu maupun sekolah lain.
2. Media pembelajaran lebih dikembangkan dengan sistem database supaya materi dan latihan soal lebih dinamis.
3. Diharapkan siswa mempersiapkan perangkat terlebih dahulu untuk menjalankan media seperti smartpone berbasis android,
4. Diharapkan sekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai media pembelajaran yang baik diluar jam sekolah.
5. Sebelum mengembangkan sebuah produk, dibutuhkan literasi pengembangan mengenai produk yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.