

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Hasil uji kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan model *discovery learning* pada mata pelajaran informatika untuk kelas X TKJ SMKN 1 Percut Sei Tuan diperoleh nilai 4,35 dengan kategori sangat layak, hasil uji kelayakan materi diperoleh nilai 4,63 dengan kategori sangat layak, dan hasil uji akseptabilitas penggunaan media diperoleh nilai 4,53 dengan kategori akseptansi sangat tinggi, sehingga dikatakan bahwa media yang dikembangkan diterima dengan baik oleh siswa dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Uji efektivitas, data hasil uji t memperoleh hasil bahwa  $t_{hitung} = 10,797$  dan  $t_{tabel} = 2,144$  dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang dalam hal ini maka  $H_1$  diterima. sehingga terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada hasil belajar peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dinyatakan efektif yang ditunjukkan dari hasil belajar peserta didik.

## 5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan tentang produk akhir media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan model *discovery learning* pada mata pelajaran informatika untuk kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik agar media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran informatika yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dijadikan inovasi baru sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran informatika untuk kelas X TKJ dengan materi elemen BK2.
2. Penelitian ini masih banyak kekurangan, diharapkan peneliti lain dapat melanjutkan penelitian ini dengan pengembangan penelitian ini sesuai dengan perkembangan perangkat lunak dan teknologi.