

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Android berbasis gamifikasi pada materi Analisis Data untuk peserta didik kelas X TKJ di SMK Negeri 13 Medan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil validasi ahli, media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian dari ahli materi menghasilkan skor rata-rata 4,35 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan penilaian dari ahli media juga menunjukkan kategori sangat layak. Hasil tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi telah memenuhi berbagai aspek penilaian, meliputi kesesuaian isi, penyajian materi, kualitas tampilan, kemudahan navigasi, serta fungsionalitas media. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran.
2. Akseptabilitas (tingkat penerimaan) media pembelajaran berbasis Android oleh peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,54 yang termasuk dalam kategori akseptabilitas sangat tinggi. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Android berbasis gamifikasi dapat diterima dengan sangat baik oleh siswa serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui penyajian materi yang interaktif, sistem level, dan kuis berbasis gamifikasi.

3. Media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil *One Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi  $< 0,001$  (Sig.  $< 0,05$ ), jadi, hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Android berbasis gamifikasi secara signifikan lebih baik daripada nilai acuan (KKM) yang telah ditetapkan. Selain itu, hal tersebut dibuktikan melalui hasil analisis *N-Gain*, yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,7833 dan termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis Android dengan pendekatan gamifikasi selama proses pembelajaran.

## 5.2. Implikasi

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dengan pendekatan gamifikasi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pendukung pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan fleksibel. Media ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri di mana saja dan kapan saja karena dapat diakses melalui perangkat Android. Sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran serta keterlibatan peserta didik.

Penerapan unsur gamifikasi, seperti sistem level dan kuis interaktif, mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif dan mandiri.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan implikasi terhadap pengembangan produk, yaitu media pembelajaran Android berbasis gamifikasi yang telah dikembangkan masih dapat disempurnakan melalui penambahan materi

pembelajaran, variasi elemen gamifikasi, fitur penyimpanan progres belajar, serta pengembangan pada platform lain agar dapat digunakan oleh lebih banyak pengguna. Dengan demikian, mutu dan kualitas produk yang telah diuji cobakan diharapkan terus meningkat dan memberikan manfaat yang lebih luas dalam mendukung proses pembelajaran.

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pemanfaatan maupun pengembangan media pembelajaran pada penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut.

#### 1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis Android dengan pendekatan gamifikasi sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi analisis data, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

#### 2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat membantu implementasi media pembelajaran berbasis Android dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta mendorong pendidik untuk terus mengembangkan dan mengimplementasikan

media pembelajaran digital sebagai salah satu bentuk inovasi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran Android berbasis gamifikasi dengan menambahkan materi yang lebih luas, memperkaya elemen gamifikasi seperti *badge*, *leaderboard*, dan *reward*, serta mengembangkan fitur yang lebih interaktif agar media pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dan menguji efektivitas media pada sekolah sehingga menghasilkan temuan yang lebih beragam dan bersifat komprehensif.

### 4. Bagi Pengembangan Produk

Media pembelajaran Android berbasis gamifikasi yang telah dikembangkan masih dapat disempurnakan, baik dari aspek tampilan, fitur, maupun konten pembelajaran. Pengembangan selanjutnya diharapkan dapat menambahkan animasi dan multimedia yang lebih interaktif, menyediakan fitur penyimpanan progres belajar, serta meningkatkan kompatibilitas aplikasi agar dapat digunakan pada lebih banyak versi sistem operasi Android maupun platform lain, sehingga mutu dan kualitas produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.