

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil hasil penelitian dan pembahasan dirangkum sebagai berikut :

1. Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android melalui game interaktif *wordwall* ditentukan dari penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian dari ahli materi memberikan skor 96 dengan presentase kelayakan 96% termasuk kategori “sangat layak.” Sedangkan penilaian dari ahli media memberikan skor 90 dengan presentase 90% masuk kategori “sangat layak”
2. Tingkat keefektifan media game interaktif berbasis android melalui *wordwall* ditentukan oleh hasil pretest dan posttest setelah menggunakan media pembelajaran yang mengalami peningkatan dari 53,40 menjadi 76,20. Hasil uji N-Gain mendapatkan score 0,56 dengan persentasi 56,96% masuk kriteria efektif yang berarti media pembelajaran *wordwall* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Tingkat kepraktisan media pembelajaran game interaktif berbasis android ditentukan oleh guru kelas dengan memberikan skor 92 dengan persentasi 92% dan masuk kategori sangat layak.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android melalui *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka peneliti memberikan saran dalam memanfaatkan media tersebut :

1. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran game interaktif melalui *wordwall* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif sumber belajar dalam proses belajar di rumah maupun di sekolah.

2. Bagi Sekolah

Mendukung sarana dan prasarana pengembangan Media pembelajaran interaktif melalui *wordwall*.

3. Bagi Peneliti

Peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama bisa membuat media pembelajaran game interaktif *wordwall* dengan muatan soal dan materi atau mata pelajaran yang lainnya karena media pembelajaran interaktif yang sudah dibuat memuat dua materi saja.