

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran berbasis *android* materi karakteristik perusahaan dagang kelas XII IPS SMAN 6 Kota Jambi sebagai upaya pemenuhan tuntutan paradigma telah berhasil dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan mengadaptasi 4-D dengan tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan menggunakan beberapa *software* yakni: *Java Runtime Environment (JRE)*, *Powerpoint*, *iSpring Suite*, dan *Website 2 APK Builder Pro*.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *android* materi karakteristik perusahaan dagang kelas XII IPS SMAN 6 Kota Jambi ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik dinyatakan layak atau valid dengan memperoleh skor 119 (kategori “sangat baik”) oleh ahli materi; skor 92 (kategori “baik”) oleh ahli media; dan skor 116 atau persentase rata-rata 97% (kategori “sangat baik”) berdasarkan angket respon peserta didik.

2.2 Implikasi

Media pembelajaran berbasis *android* yang telah dikembangkan diharapkan dapat:

1. Memberikan suasana berbeda dalam pembelajaran ekonomi dikelas dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.
2. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, menambah wawasan
3. Menambah fasilitas sekolah berupa media pembelajaran ekonomi yang layak, inovatif atau berbasis teknologi informasi.
4. Memberikan pengetahuan baru bagi peneliti, dapat meninggalkan suatu produk yang diharapkan dapat bermanfaat atau menginspirasi serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

2.3 Saran

Berdasarkan temuan yang diperoleh, peneliti merekomendasikan beberapa hal yang perlu dipertimbangkan diantaranya:

1. Peserta didik dapat lebih sering memanfaatkan handphone yang dipunyai untuk kegiatan pembelajaran dibandingkan kegiatan hiburan lainnya.
2. Guru dapat lebih sering memanfaatkan media pembelajaran berbasis *android* jika terjadi keterbatasan media pembelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah.
3. Bagi sekolah dapat lebih melengkapi fasilitas media pembelajaran yang inovatif atau berbasis teknologi untuk pembelajaran ekonomi.
4. Bagi peneliti lain dapat menguji efektivitas media pembelajaran ini terhadap pembelajaran.