

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa *android mobile game* bermuatan karakter dalam materi operasi bilangan bulat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang ada pada rumusan masalah sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan *android mobile game* bermuatan karakter dalam materi operasi bilangan bulat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu mencapai kriteria sangat valid dengan kevalidan media mencapai **87,59 %** dan kevalidan materi mencapai **89,48 %**.
2. Tingkat kepraktisan *android mobile game* bermuatan karakter dalam materi operasi bilangan bulat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu **85,71 %** mencapai kriteria sangat praktis melalui angket respon guru yang mencapai **92,72 %** dan angket respon siswa mencapai **90 %**.
3. Tingkat keefektifan *android mobile game* bermuatan karakter dalam materi operasi bilangan bulat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sekadau mencapai kriteria Sangat Efektif melalui hasil *posttest* yang mencapai **83,33 %**.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran *android mobile game* yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran disekolah baik offline maupun online yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi padat sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri.

3. Bagi Peneliti Lain

Hendaknya peneliti lain dapat mengembangkan media *android mobile game* ini untuk menghemat biaya dan waktu penelitian sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar pada saat pembelajaran baik didalam sekolah maupun dirumah.