

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian mengenai pembuatan dan implementasi media pembelajaran berbasis Android dengan menerapkan konsep gamifikasi yang dikaitkan dengan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dijelaskan suatu simpulan sebagai berikut.

Pertama, media pembelajaran berbasis Android dengan menerapkan konsep gamifikasi ini berhasil dibuat. Pembuatan ini menghasilkan tujuh halaman pokok pada aplikasi, antara lain *splash screen /loading screen*, halaman daftar, halaman *login*, halaman cerita pendek, halaman uraian materi dan halaman soal yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda dan tersusun oleh komponen-komponen yang berbeda pula. Selain itu, terdapat prosedur penggunaan media pembelajaran.

Kedua, hasil dari respon pengguna untuk indikator komunikasi visual memiliki nilai persentase sebesar 94,5%, operational sebesar 95,9% dan desain pembelajaran 87,7% yang semuanya menginterpretasikan sangat baik.

5.2 Implikasi

Dalam penelitian ini terdapat hal-hal bermanfaat yang dapat diambil antara lain dapat menambah pengetahuan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis Android dengan menerapkan konsep gamifikasi dan media ini akan digunakan pada sekolah terkait.

5.3 Saran

Untuk penelitian yang akan datang, lebih baik menggunakan *software* pembuatan aplikasi seperti Android Studio agar fitur yang ada pada aplikasi lebih banyak.