

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Game* edukasi *Adventure* berbasis android pada mata pelajaran teknik jaringan komputer dan telekomunikasi didapatkan hasil:

1. Presentase validitas produk oleh ahli materi mencapai 86,36% dengan kriteria valid, sementara presentase validitas produk oleh ahli media adalah 91,66% dengan kriteria sangat valid.
2. Uji praktikalitas pada Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Adventure* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi diujikan melalui angket yang disebarakan kepada 22 siswa dikelas X TKJ. Praktikalitas oleh siswa adalah 83,425% sehingga tingkat praktikalitas maka dinyatakan praktis praktis.

B. Saran

1. Media pembelajaran berbentuk *Game* edukasi berbasis android menggunakan construct 2 dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran offline maupun *online*.
2. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan variasi lainnya untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan menarik minat siswa sehingga dapat membuat siswa tertarik dalam belajar