

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan maka dapat diambil Kesimpulan bahwa :

1. Pembuatan aplikasi media pembelajaran menggunakan MIT App Inventor. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*) sebuah model yang umum digunakan dalam pengembangan *instructional design*. Analisis dilakukan menggunakan kuesioner skala likert dengan teknik pengumpulan data yang dimulai dengan observasi objek penelitian dan wawancara kepada kepala sekolah ibu Ika Setyaningrum, S.Pd dan Ibu Siti Ika Nurjanah, S.Pd selaku guru matematika kelas 1. Desain aplikasi dimulai dari desain *user flow* dan desain *interface*. Pembuatan aplikasi menggunakan aplikasi berbasis web yaitu MIT App Inventor. Implementasi dilakukan kepada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Lumbungkerep. Hasil evaluasi berdasarkan kuesioner dari siswa dengan nilai keseluruhan hasil rata-rata sebesar 93,4% termasuk dalam kategori “sangat baik”
2. Dengan adanya aplikasi belajar siswa kelas 1 SD khususnya pada mata pelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan yang terdapat animasi, gambar, teks dan audio yang dapat meningkatkan minat belajar dan tidak hanya melalui buku saja. Berdasarkan kuesioner penilaian pada aspek

minat adalah 33 dengan persentase sebesar 82,5% yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan Kesimpulan, diperoleh saran sebagai berikut :

1. Untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif, penting untuk fokus pada integrasi teknologi terkini seperti aplikasi berbasis AI, VR, dan AR yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
2. Untuk penelitian selanjutnya dapat lebih mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan materi lain yang lebih luas dan sesuai dengan kebutuhan siswa.