

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif mari kenali hewan di sekitar kita dan ayo mengenal siklus pada makhluk hidup, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif materi kenali hewan di sekitar kita dan ayo mengenal siklus pada makhluk hidup berbasis android, telah berhasil dibuat menggunakan Photoshop dan Adobe Animate CC dengan memiliki berbagai fitur diantaranya tujuan, materi, soal, permainan, credit dan referensi.
2. Media pembelajaran interaktif mari kenali hewan di sekitar kita dan ayo mengenal siklus pada makhluk hidup berhasil mengukur tingkat pemahaman siswa, hal tersebut terlihat dari skor nilai *pre-test* sebesar 54,00 yang meningkat menjadi 71,00 pada *post-test*. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,33 termasuk dalam kategori “Sedang”. Data tersebut menunjukkan adanya perubahan positif terhadap hasil belajar sebagian besar siswa.
3. Media pembelajaran interaktif mari kenali hewan di sekitar kita dan ayo mengenal siklus pada makhluk hidup menunjukkan kriteria “Sedang” dengan skor N-Gain 0,33, lalu skor dari ahli materi 87,5% dan dari ahli media yaitu 92,5%. Siswa juga memberikan respon yang positif dengan skor 88,5%, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dari kuesioner penilaian ahli materi, saran yang didapatkan adalah sebagai berikut:

Dalam menu materi tambahkan lebih banyak siklus pada makhluk hidup dan tambahkan lebih banyak gambar. Dengan adanya tambahan visual yang interaktif, media pembelajaran akan menjadi lebih menarik di mata para siswa, mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, serta membantu mereka belajar sambil berinteraksi.