

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kuesioner dari ahli media, ahli materi, serta *pre-test* dan *post-test* siswa, media pembelajaran interaktif bilangan pecahan untuk kelas 4 SD dapat disimpulkan bahwa:

- a. Berdasarkan deskripsi tersebut, media pembelajaran interaktif untuk materi bilangan pecahan kelas 4 SD telah berhasil dibuat. Aplikasi ini mencakup menu awal dengan berbagai tombol, menu utama yang berisi tiga materi interaktif (dilengkapi narasi dan animasi), kuis pilihan ganda yang soalnya diacak, serta mini *game drag and drop*.

Melalui validasi ahli media, aplikasi ini dinilai "Layak". Penelitian ini menggunakan metode ADDIE untuk proses pengembangannya, dan data dikumpulkan melalui berbagai cara, termasuk observasi, wawancara, kuesioner, serta tes awal dan akhir (*pre-test* dan *post-test*).

- b. Pada hasil kuesioner dari validasi ahli materi atau guru pengajar sekaligus wali kelas. Media pembelajaran interaktif bilangan pecahan pada kelas 4 SD Negeri Celep 02, dinyatakan masuk dalam kategori "Sangat Layak".
- c. Hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* dari siswa kelas 4 yang berjumlah 15 siswa, menunjukkan bahwa semula hanya 5 siswa yang mencapai KKM menjadi 15 siswa yang dapat mencapai nilai KKM 70, setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif bilangan pecahan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dari pembahasan, penulis memiliki saran untuk pengembangan selanjutnya:

- a. Diharapkan pengembang selanjutnya dapat menambahkan fitur yang memungkinkan siswa melihat model animasi 3D dari media pembelajaran interaktif bilangan pecahan.
- b. Penulis mengharapkan untuk pengembang selanjutnya bisa menjadikan referensi untuk pembuatan media pembelajaran interaktif dengan meningkatkan kualitas, penggunaan ilustrasi yang lebih detail serta animasi yang lebih halus dan rapi dapat membuat aplikasi lebih menarik siswa.