

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Aplikasi media pembelajaran interaktif ini berhasil dibuat menggunakan software Adobe Animate 2022 dan Figma untuk pembuatan aset visual. Aplikasi dilengkapi fitur utama berupa menu kompetensi, materi, kuis/soal, dan puzzle. Hasil pengujian *Black Box* menunjukkan seluruh fungsi menu, tombol, dan fitur berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil evaluasi kelayakan aplikasi menggunakan kueisoner skala likert menunjukkan penilaian dari ahli materi memperoleh sebesar 92,5% dalam kategori “sangat baik”, ahli media memperoleh sebesar 90% dalam kategori sangat baik, dan siswa kelas 4 memperoleh sebesar 92% dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan aplikasi media pembelajaran interaktif ini dinyatakan layak dari aspek tampilan, penyajian materi, dan media.

Hasil evaluasi pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 63,07 meningkat menjadi nilai rata-rata *post-test* sebesar 86,53. Untuk perolehan rata-rata hasil N-Gain sebesar 0,60 dengan kategori sedang. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pemahaman materi.

## 5.2. Saran

Penulis menyampaikan saran yang ditujukan sebagai rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut pada masa mendatang antara lain:

1. Disarankan, menambahkan transisi pergantian setiap menu halaman serta animasi karakter guru yang lebih menarik.
2. Penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan dengan perluasan platform online berbasis website yang dipadukan dengan teknologi augmented reality agar semakin fleksibel dan menarik.