

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* untuk materi "Memakan dan Dimakan" pada siswa kelas V SD Kristen Kartasura dikembangkan menggunakan metode ADDIE telah berhasil dirancang serta berhasil memudahkan siswa/i dalam memahami materi dengan cara baru melalui materi *pwmbwlajaran*, kuis dan *minigame*. Proses pengembangannya meliputi analisis kebutuhan, perancangan media visual 2D menggunakan CorelDraw, pengembangan aplikasi dengan platform Construct 2.

Hasil pengujian fungsionalitas media pembelajaran interaktif ini menggunakan blackbox testing menunjukkan bahwa aplikasi ini berfungsi dengan baik. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari berbagai pihak. Semua hasil ini diinterpretasikan sebagai "Sangat Bagus" dari ahli materi maupun ahli media.

Peningkatan pemahaman siswa juga terbukti signifikan. Hal ini diketahui dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* yang diukur menggunakan metode N-Gain. Nilai rata-rata *pre-test* adalah 37.6, namun setelah menggunakan aplikasi, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 81.42. Peningkatan ini menghasilkan nilai N-Gain sebesar 70.22%, yang masuk dalam kategori "tinggi"

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis merekomendasikan beberapa saran untuk media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* materi "Memakan dan Dimakan" ini. Pertama, media ini diharapkan dapat diterapkan secara resmi dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SD Kristen Kartasura. Kedua, disarankan untuk menambahkan lebih banyak aset yang menarik seperti animasi-animasi yang lebih banyak, dan game yang lebih banyak guna meningkatkan daya tarik pengguna. Terakhir, penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran lain.