

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi Daur Hidup Hewan kelas IV berhasil dibuat menggunakan perangkat lunak Adobe Animate CC dan CorelDRAW. Media ini memiliki fitur animasi 2D, kuis, serta permainan edukatif sederhana sehingga dapat membantu siswa dalam memahami perbedaan daur hidup hewan dengan metamorfosis sempurna, tidak sempurna, maupun tanpa metamorfosis. Pemahaman siswa terhadap materi daur hidup hewan menunjukkan peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran ini. Jika sebelumnya siswa cenderung kesulitan memahami konsep metamorfosis melalui metode konvensional, setelah penggunaan media mereka lebih mudah menangkap materi, lebih aktif terlibat, dan lebih termotivasi untuk belajar.
- b. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, media pembelajaran ini memperoleh persentase 96,88% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil kuesioner respon siswa memperoleh persentase 84,23% dengan kategori sangat bagus. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai *pre-test* sebesar 34,09 meningkat menjadi 80,00 pada *post-test*, dengan

kenaikan sebesar 45,91 poin atau peningkatan relatif sebesar 134,67%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa pada materi daur hidup hewan.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif materi daur hidup hewan mata pelajaran IPAS pada kelas IV, terdapat beberapa saran yang penulis ajukan guna perbaikan media pembelajaran interaktif, yaitu:

1. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar cakupan materi diperluas sehingga tidak hanya berfokus pada topik daur hidup hewan, tetapi juga mencakup materi lain yang relevan dengan pembelajaran IPAS. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keberagaman konten serta memperluas manfaat media pembelajaran bagi siswa.
2. Dari segi tampilan dan fungsionalitas, pengembangan antarmuka sebaiknya ditingkatkan dengan menambahkan elemen visual yang lebih bervariasi, penggunaan animasi yang dinamis, serta kombinasi warna yang lebih menarik guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, disarankan pula menambah variasi bentuk evaluasi dengan tingkat kesulitan soal yang beragam agar pengukuran pemahaman siswa menjadi lebih menyeluruh dan akurat.