

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* untuk materi klasifikasi makhluk hidup pada kelas 7 SMP Negeri 1 Kemalang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* dirancang menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator* untuk membuat desain grafis yang menarik, serta *Adobe Animate* untuk mengembangkan aplikasi interaktif. Media ini memuat materi pembelajaran, kuis evaluasi, dan mini games yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Seluruh komponen disusun agar ramah pengguna (*user-friendly*) dan mudah diakses melalui perangkat *mobile*, sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup. Data hasil *post-test* yang disajikan pada Bab 4 menunjukkan peningkatan kemampuan siswa secara nyata setelah menggunakan media ini, dengan sebagian besar siswa mencapai hasil yang memuaskan. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam memfasilitasi proses belajar, meningkatkan motivasi, serta mempermudah pemahaman konsep-konsep klasifikasi makhluk hidup. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* sangat layak untuk

dijadikan metode pendukung dalam pembelajaran IPA, khususnya materi klasifikasi makhluk hidup di tingkat SMP.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* untuk materi klasifikasi makhluk hidup di SMP Negeri 1 Kemalang, peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada pengembang selanjutnya dalam proses pembelajaran.

Menambah Variasi Konten Pembelajaran. Pengembang selanjutnya disarankan untuk memperkaya konten aplikasi dengan menambahkan elemen-elemen pembelajaran seperti animasi, video pendek, dan simulasi interaktif yang tetap dapat diakses secara offline. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dan memperdalam pemahaman materi.

Mengoptimalkan Antarmuka Aplikasi. Antarmuka aplikasi sebaiknya didesain secara lebih sederhana, intuitif, dan responsif agar memudahkan siswa dalam mengakses dan menggunakan aplikasi secara mandiri tanpa pendampingan guru.

Mengintegrasikan Fitur Penilaian Adaptif. Fitur kuis atau evaluasi dengan tingkat kesulitan yang dapat menyesuaikan kemampuan siswa secara otomatis sangat disarankan untuk dikembangkan, guna mendukung pembelajaran yang lebih personal dan efektif.

Meningkatkan Sistem Penyimpanan Data Lokal. Karena aplikasi digunakan secara offline, pengembang selanjutnya perlu memperkuat sistem

penyimpanan data lokal agar seluruh hasil belajar, nilai kuis, dan progres siswa dapat tersimpan dengan aman dan mudah diakses kembali.

Memperluas Materi dan Menyesuaikan dengan Kurikulum Terbaru. Disarankan agar cakupan materi dalam aplikasi diperluas dan disesuaikan dengan kurikulum terbaru, sehingga aplikasi tetap relevan, komprehensif, dan mendukung pembelajaran secara berkelanjutan.