

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

1. Media pembelajaran interaktif IPA berbasis Android dikembangkan dengan model ADDIE melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Aplikasi dibuat menggunakan Kodular, dengan desain visual menggunakan Adobe Photoshop, serta integrasi simulasi berbasis PhET dan evaluasi berbasis Quizizz. Penerapannya dilakukan dengan menginstal aplikasi pada perangkat mobile peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Trucuk, kemudian diuji coba dalam kegiatan pembelajaran secara langsung di kelas.
2. Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik, dimana ditunjukkan angket sebelum memiliki rata-rata 3.0% pada butir positif dan rata-rata 3.8% pada butir negatif. Sedangkan pada angket sesudah memiliki rata-rata 4.0% pada butir positif dan rata-rata 2.8% pada butir negatif. Selain itu, pada evaluasi yang dilakukan dengan adanya *pre-test* dan *post-test* menunjukkan kenaikan rata-rata yaitu dari rata-rata *pre-test* 36 menjadi 91,7 pada *post-test*.
3. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, aplikasi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Ahli materi menilai konten sudah sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, sedangkan ahli media menilai desain, navigasi, dan tampilan aplikasi sudah menarik dan mudah digunakan.

### 5.1. Saran

1. Bagi guru, media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan alternatif untuk memperkaya metode pembelajaran IPA, khususnya pada materi gaya dan gerak. Namun, guru sebaiknya tetap melakukan pendampingan agar siswa tidak hanya berfokus pada visualisasi media, tetapi juga memahami konsep secara mendalam.
2. Bagi siswa, penggunaan media ini dapat membantu mengurangi rasa bosan terhadap metode konvensional. Siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan fitur simulasi dan latihan soal untuk meningkatkan pemahaman.
3. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan aplikasi dapat diperluas dengan menambahkan variasi simulasi yang lebih kompleks, integrasi dengan teknologi berbasis augmented reality, serta memperkaya bank soal interaktif. Penelitian juga dapat dilakukan pada materi IPA lain atau di tingkat pendidikan berbeda untuk mengetahui efektivitas media secara lebih luas.
4. Bagi pengembang aplikasi, penting untuk memperhatikan perbedaan spesifikasi perangkat siswa agar aplikasi tetap dapat berjalan lancar di berbagai jenis smartphone, serta menambahkan fitur adaptif sesuai kebutuhan pengguna.