

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Media pembelajaran interaktif Peredaran Darah Manusia berhasil dikembangkan dan diuji pada siswa kelas II di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Bantul setelah melalui berbagai tahapan penelitian dan pengembangan. Dengan pendekatan yang lebih modern dan interaktif, media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap pelajaran sistem peredaran darah.

Menurut hasil evaluasi menggunakan kuesioner dengan menggunakan metode skala Likert, media pembelajaran ini menerima respons yang sangat positif dari siswa. Mereka mengungkapkan kepuasan tinggi terhadap fitur-fitur seperti interaktivitas, kejelasan materi, dan daya tarik visual. Dengan persentase total 80,14% dari 27 responden, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini efektif dan layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sistem peredaran darah di sekolah. Keberhasilan ini diharapkan menjadi langkah awal untuk pengembangan sumber pembelajaran interaktif lainnya di dunia pendidikan.

### **5.2 Saran**

Untuk saran kedepannya media pembelajaran interaktif ini masih memiliki beberapa area yang dapat ditingkatkan. Saat ini, jumlah soal yang tersedia masih terbatas pada 10, sehingga disarankan untuk menambah jumlah soal agar cakupan materi lebih luas dan bervariasi, sehingga siswa dapat lebih mendalami materi yang dipelajari. Selain itu, soal-soal saat ini disajikan secara berurutan, yang berisiko membuat siswa hanya menghafal urutan jawaban. Oleh karena itu, pengacakan soal di setiap sesi akan membantu mendorong siswa untuk benar-benar memahami materi. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik, penambahan animasi atau fitur interaktif lainnya akan sangat bermanfaat dalam menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Selain diakses melalui website, media pembelajaran ini juga sebaiknya dikembangkan dalam

bentuk aplikasi yang dapat diunduh di App Store maupun Play Store, sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat mobile, menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dan mudah diakses.

