

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, pengembangan, serta pengujian terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif pada materi energi dan perubahannya untuk siswa kelas 3 SD Aisyiyah Lambu Kibang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berhasil dilakukan dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) melalui beberapa tahap, yaitu *concept* (identifikasi masalah dan pengumpulan data), *design* (perancangan flowchart dan antarmuka), *material collecting* (pembuatan aset seperti gambar, tombol, dan audio), *assembly* (pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Animate 2022), *testing* (pengujian *black box*, *pre test*, *post test*, dan kuesioner), dan *distribution* (penyerahan aplikasi kepada pengguna).
2. Berdasarkan pengujian yang dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran interaktif pada materi energi dan perubahannya, evaluasi dilakukan melalui *pre test*, *post test*, dan kuesioner. Hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan analisis *paired samples t-test*, nilai rata-rata *pre test* diperoleh sebesar 75,4839, sedangkan *post test* sebesar 82,9032. Selain itu, terdapat penurunan tingkat kesalahan dalam menjawab soal, dengan angka rata-rata kesalahan pada *pre test* sebesar 25% dan pada *post test* sebesar 17%. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga dinilai melalui kuesioner yang diisi oleh tiga pengajar SD Aisyiyah Lambu Kibang. Kuesioner tersebut berfokus pada evaluasi aplikasi media pembelajaran menggunakan skala Likert. Dari hasil analisis kuesioner, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 91,25%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik

pada materi energi dan perubahannya. Media ini dinilai layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di SD Aisyiyah Lambu Kibang.

5.2 Saran

Setiap penelitian tentu memiliki keterbatasan, sehingga penulis memberikan rekomendasi kepada peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Adapun saran yang penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Peneliti berikutnya diharapkan dapat menciptakan media interaktif dengan ilustrasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya tarik aplikasi tersebut.
2. Pada pembuatan media interaktif, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan game kuis dengan menambahkan fitur untuk menampilkan histori jawaban dari setiap sesi kuis.
3. Agar tampilan media pembelajaran interaktif lebih menarik dan tidak monoton, peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan variasi animasi yang lebih beragam.