

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yang menjawab rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Membangun sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk materi bangun ruang dengan menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* secara sistematis, mulai dari tahap konsep hingga distribusi.
- b. Berdasarkan hasil uji kelayakan, aplikasi ini dinyatakan Sangat Baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian kuesioner dari ahli media yang mencapai 84% dan dari ahli materi yang mencapai 98%.
- c. Aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 50,79%.
- d. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif ini menjadi solusi yang layak dan efektif untuk mengatasi masalah rendahnya minat belajar dan kesulitan siswa dalam memvisualisasikan konsep bangun ruang yang abstrak di kelas V SDN Gunung Simping 02.

### 5.2 Saran

Meskipun penelitian ini telah mencapai tujuannya, terdapat beberapa potensi pengembangan lebih lanjut agar aplikasi ini menjadi lebih baik di masa depan. Berikut adalah beberapa saran dari penulis:

- a. Saat ini aplikasi hanya terbatas pada platform Android. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar media pembelajaran ini juga dikembangkan untuk platform lain seperti iOS atau berbasis web agar dapat diakses oleh lebih banyak pengguna.

- b. Konten aplikasi saat ini hanya fokus pada materi bangun ruang untuk kelas V. Disarankan agar di masa depan ada penambahan materi matematika lainnya atau bahkan untuk jenjang kelas yang berbeda.
- c. Fitur evaluasi dapat dikembangkan lebih lanjut dari sekadar kuis pilihan ganda. Penambahan permainan edukatif seperti *drag-and-drop* untuk mencocokkan jaring-jaring.

