BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar ini dapat disimpulkan:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem menggunakan model pengembangan DDD-E dengan 4 tahap pengembangan yaitu *decide*, *design*, *develop* dan *evaluate*.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar memperoleh tingkat validitas 4,45 oleh ahli media dan dinyatakan sangat valid.
3. Pengembangan multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar memperoleh hasil akhir tingkat validitas 4,66 oleh ahli materi dan dinyatakan sangat valid.
4. Berdasarkan hasil dari angket respon guru dan angket respon siswa, multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar sangat praktis, dapat dilihat dari angket respon guru yang mendapat nilai dengan rata-rata 5,0 dengan kategori sangat praktis, dan respon siswa mendapat persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar adalah aplikasi multimedia pembelajaran hasil pengembangan dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai tambahan sumber belajar dan sebagai alternatif media untuk belajar mandiri di rumah dalam pembelajaran jarak jauh.

5.3 Saran

1. Ketersediaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan dan dapat pula meningkatkan hasil pembelajaran. Peneliti merekomendasikan media Pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar ini untuk digunakan dalam menambah pengalaman dan wawasan peserta didik, dan juga sebagai sumber belajar untuk peserta didik terutama sebagai media pembelajaran jarak jauh.
2. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya agar dapat lebih baik dan lebih kreatif lagi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang nantinya akan membuat peserta didik lebih antusias dalam melaksanakan pembelajaran dan juga dapat mengembangkan media pada materi yang lainnya, sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan.