

BAB V

SIMPULAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian dan proses pengembangan yang sudah dilakukan oleh peneliti terlihat bahwasanya produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *Android* dengan memakai *software iSpring* pada pelajaran IPA kelas V di sekolah dasar dengan subtema bagaimana tubuh mengolah makanan, sudah mengikuti model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan utama, ialah analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Setelah tahap pengembangan produk selesai, langkah selanjutnya yakni melakukan validasi oleh sejumlah ahli, termasuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Setelah produk tersebut melewati tahap validasi, selanjutnya diujicobakan kepada kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengukur tingkat keefektifan dan kepraktisan produk ini dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* memakai *software iSpring* pada muatan IPA kelas V sekolah dasar subtema bagaimana tubuh mengolah makanan memperoleh tingkat validitas yang mencapai 3,8 dan diklasifikasikan sebagai "valid" menurut penilaian dari ahli materi. Selanjutnya, tingkat validitas mencapai 3,83 dengan penilaian "valid" oleh ahli bahasa, dan mencapai tingkat validitas 4,4 dengan kategori "sangat valid" menurut ahli media.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* dengan memakai *software iSpring* untuk mata pelajaran IPA kelas V di sekolah dasar dengan subtema bagaimana tubuh mengolah makanan terbukti praktis. Hal ini terkonfirmasi melalui hasil dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Menurut angket respon guru,

media ini mendapatkan tingkat kepraktisan sebesar 4,6 dengan kategori "sangat praktis." Hasil dari uji coba kelompok kecil juga terlihat tingkat kepraktisan sebesar 4,625 dengan kategori "sangat praktis." Selain itu, hasil uji coba kelompok besar menghasilkan persentase kepraktisan sebesar 91,78% dengan kategori "sangat praktis."

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini yakni produk hasil Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* memakai *software iSpring* pada muatan IPA kelas V sekolah dasar subtema bagaimana tubuh mengolah makanan bisa membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis *Android* ini bisa dipakai sebagai tambahan sumber belajar dan sebagai alternatif media untuk belajar secara mandiri di rumah.

5.3 Saran

1. Ketersediaan media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* memakai *software iSpring* pada muatan IPA kelas V sekolah dasar, subtema bagaimana tubuh mengolah makanan ini, sebagai sarana tambahan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan peserta didik. Selain itu, media ini bisa dijadikan sumber belajar tambahan yang bisa dipakai oleh peserta didik secara mandiri.
2. Peneliti juga memberikan saran agar penelitian dan pengembangan di masa mendatang bisa lebih meningkatkan kualitas dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini diharapkan bisa membangkitkan

semangat belajar peserta didik dan juga mengembangkan media pembelajaran untuk materi lain sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan.