

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dalam pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media interaktif dengan aplikasi *smart apps creator* menggunakan metode penelitian dan pengembangan model Borg & Gall yang di sederhanakan oleh peneliti. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: a) Pengumpulan data (*research and information colleting*), b) Perencanaan (*planning*), c) Pengembangan produk (*develop preliminary form of product*), d) Uji coba awal (*preliminary field testing*), e) Revisi uji coba awal (*main product revision*) dan f) Uji lapangan produk utama (*main field testing*)
2. Media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *smart apps creator* yang dikembangkan pada penelitian ini dapat disimpulkan sangat layak karena nilai uji validitas dari validator memperoleh total skor rata-rata 65 dengan persentase 86,6% pada validasi media dan total skor rata-rata 55,5 dengan persentase 85,3% pada validasi materi. Adapun kelayakan media terhadap responden siswa memperoleh total rata-rata 81,5 dengan persentase 81% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
3. Penelitian keefektifan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *smart apps creator* untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada materi

fotosintesis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus uji N-Gain memperoleh hasil 0,695 dan masuk kategori Sedang atau sudah efektif. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa produk efektif untuk mengukur kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi pada materi fotosintesis.

B. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan media berbasis *smart apps creator* pada materi fotosintesis, berikut beberapa saran yang dapat diterapkan selama proses pemanfaatan produk dan saran untuk pengembang selanjutnya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a) Media berbasis *smart apps creator* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA materi Fotosntesis kelas IV SD/MI.
- b) Media ini dapat diterapkan baik dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan).

2. Saran Untuk Pengembang Selanjutnya

Pengembang selanjutnya dapat memperhatikan proses perancangan media seperti pemilihan font, warna, desain gambar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, pengembang lanjutan diharapkan dapat membuat aplikasi ini yang dapat digunakan di website yaitu HTML 5 agar lebih praktis dalam penggunaannya.