

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

1. Proses pengembangan media PENDA dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *Analysis*, peneliti mengidentifikasi masalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran IPA di sekolah dasar. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang tampilan dan isi media. Tahap *Development* mencakup pembuatan aplikasi berbasis Android yang memuat elemen teks, gambar, video, latihan soal, dan permainan edukatif interaktif. Selanjutnya, media divalidasi oleh ahli dan diuji coba terbatas pada siswa. Tahap *Implementation* dilakukan melalui penerapan media di kelas eksperimen. Akhirnya, pada tahap *Evaluation*, dilakukan analisis data untuk melihat keefektifan media dalam mendukung pembelajaran.
2. Efektivitas media PENDA dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa ditunjukkan melalui hasil uji statistik. Berdasarkan hasil uji Paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < \alpha = 0.05$, yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Selain itu, hasil uji N-Gain score menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 61,97% di kelas eksperimen, yang termasuk dalam kategori cukup efektif, dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 51,90%. Dengan demikian, media PENDA terbukti efektif dan dapat menjadi solusi alternatif dalam membantu siswa memahami konsep perubahan benda secara lebih bermakna.

5.2. Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa media PENDA yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan pada jumlah fitur permainan edukatif yang disediakan. Hal ini berpotensi mengurangi tingkat keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media ini lebih lanjut dengan menambahkan fitur permainan interaktif yang lebih variatif, agar mampu meningkatkan perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran.

2. Pihak Sekolah

Hasil observasi dan implementasi media menunjukkan bahwa tidak semua guru terbiasa atau terlatih dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sehingga pemanfaatan media berbasis Android masih kurang optimal. Oleh karena itu, disarankan kepada pihak sekolah dan instansi pendidikan, khususnya kepala sekolah dan dinas pendidikan, untuk menyelenggarakan pelatihan atau workshop bagi guru-guru mengenai penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan guru dalam memenuhi kebutuhan siswa.