

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah produk yang telah dikembangkan yang bersifat interaktif serta dirancang dengan menggunakan alat bantu aplikasi yakni android studio melalui model *Problem Based Learning* pada materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 101777 Saentis telah dilaksanakan dan memperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Analisis kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Android Studio melalui model *Problem Based Learning* pada materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD telah memperoleh hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dengan perolehan persentasi sebesar 94,28 % dengan kategori sangat layak dan hasil validasi dari ahli desain dan teknologi yakni sebesar 93,33 % dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android Studio yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas.
2. Praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis Android Studio melalui model *Problem Based Learning* pada materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis” untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas berdasarkan hasil validasi oleh praktisi pendidikan yang merupakan guru kelas IV SD Negeri 101777 Saentis dengan perolehan skor secara persen sebesar 93,75% yang dikategorikan kedalam kriteria sangat praktis.

3. Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android Studio melalui model *Problem Based Learning* pada materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 101777 Saentis telah dilihat dari adanya analisis nilai *pre-test* dan *post test* melalui rumus *N-Gain Score*. Berdasarkan dari hasil analisis yang telah peneliti lakukan, diperoleh nilai rata-rata 0,5792 dengan kategori *N-Gain* dalam persen 57,92 % adalah efektif. Efektivitas media pembelajaran berbasis Android Studio juga tampak pada perbedaan hasil nilai tes. Hasil *post – test* yakni sebanyak 22 siswa dengan persentase 95,45% telah memenuhi syarat mencapai KKM. Sedangkan pada hasil nilai *pre – test*, siswa yang memenuhi syarat mencapai KKM hanya 5 orang dengan persentase 22%. Berdasarkan dua hal tersebut maka peneliti menyimpulkan produk yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori efektif untuk peningkatan dari hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika di materi pecahan.

5.2 Saran

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti, terdapat beberapa saran yang memungkinkan akan jadi pertimbangan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Android Studio melalui model *Problem Based Learning* pada materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV di SD Negeri 101777 Saentis dikembangkan dengan tujuan untuk menjadi media interaktif yang dapat membantu siswa dalam memenuhi kebutuhannya berdasarkan karakteristik siswa. Oleh karena itu siswa dapat menggunakan media pembelajaran tersebut secara maksimal sehingga dapat memahami materi pecahan sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Media pembelajaran interaktif berbasis Android Studio melalui model *Problem Based Learning* pada materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV dapat dijadikan bahan referensi bagi guru dalam mengembangkan media interaktif selanjutnya, sehingga guru juga dapat terus menerapkan media pembelajaran dengan berbantuan teknologi pada materi pembelajaran lainnya.
3. Media pembelajaran interaktif dapat didukung serta difasilitasi oleh sekolah untuk dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh pada sekolah dengan menjadi lebih baik.
4. Penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti lainnya yang akan mengembangkan suatu produk dengan materi yang berbeda.

