

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan pengembangan data uji coba multimedia pembelajaran berbasis *Android* pada materi daur hidup hewan untuk siswa kelas IV SDN 05 Sawahan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas multimedia pembelajaran berbasis *Android* pada materi daur hidup hewan untuk siswa kelas IV SDN 05 Sawahan yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid oleh dosen/ahli pada materi dengan penilaian 4,4, dosen/ahli pada aspek tampilan dengan penilaian 3,91, serta dosen/ahli pada aspek bahasa dengan penilaian 5. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis *Android* dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Praktikalitas multimedia pembelajaran berbasis *Android* pada materi daur hidup hewan untuk siswa kelas IV SDN 05 Sawahan yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis, yaitu 93,33 % penilaian praktikalitas oleh guru dan 93,55% penilaian praktikalitas oleh siswa. Hal ini berarti multimedia pembelajaran berbasis *Android* sangat praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 05 Sawahan, maka peneliti menyarankan:

1. Bagi guru kelas IV, berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan, multimedia pembelajaran berbasis *Android* yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain yang tertarik dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Android* agar dapat melanjutkan pengembangan media agar dapat menghasilkan media yang efektif serta peneliti selanjutnya dapat mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Android* pada materi lainnya.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Android*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Apriliani, A. 2020. *Daur Hidup Nyamuk Lengkap dengan Gambar & Penjelasannya*. Diperoleh dari <https://www.tokopedia.com/blog/daur-hidup-nyamuk-edu/>
- Apriliani, A. 2021. *Siklus Hidup Capung Lengkap Beserta Gambar dan Penjelasan*. Diperoleh dari <https://www.tokopedia.com/blog/daur-hidup-capung-edu/>
- Aziz, A. F. 2021. *Daur Hidup Kecoa, dari Telur Hingga Kecoa Dewasa*. Diperoleh dari <https://www.tokopedia.com/blog/daur-hidup-kecoa-edu/>
- Amalia, R. (2022). *Jelaskan Manfaat Hewan bagi Lingkungan Sekitar, Materi Kelas 4 SD Tema 6*. Diperoleh dari <https://kids.grid.id/read/473099634/jelaskan-manfaat-hewan-bagi-lingkungan-sekitar-materi-kelas-4-sd-tema-6?page=all>
- Carolyn, L. L., Astra, I. K. B., Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Addie pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020: *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*, 5(2), 12-18.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95–104.
- Emo. 2010. *Mengenal Flash*. Diperoleh dari <http://morfour.blogspot.com/p/mengenal-flash.html>
- Fatchan, M. (2018). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Professional CS6: *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 8(1), 43-51.
- Gunawan, S. A. 2013. *Pengenalan adobe Flash CS6*. Diperoleh dari <https://multimediaitukeren.wordpress.com/2013/06/03/pengenalan-adobe-flash-cs6/>
- Hamzah. A. (2020). *Metode penelitian & pengembangan research & development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hanafri, M. I., Ramdhan, S., Nisa, K. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6: *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 7(2), 38-44.

- Kusumaningrum, D. (2018). Literasi Lingkungan dalam Kurikulum 2013 dan Pembelajaran IPA di SD: *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(2), 57-64.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti., Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline: *Jurnal Analisa*, 6 (2), 197-208
- Lestari, F., Egok, A. F., Febriandi, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar: *JURNAL BASICEDU*, 5(1), 395-405
- Madona, A, S., Khairi, A. (2018). Perancangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Inquiri untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: *Jurnal Sains dan Teknologi*, 10 (2), 56-62.
- Murtiwiyati dan Lauren, Glen.2013. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android: *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 12(2) ISSN, 1412-943.
- Nurdyansyah. *Media pembelajaran inovatif*. Diambil dari: <http://eprints.umsida.ac.id/6674/1/Media%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>
- Nasucha, A. F. 2020. *Daur Hidup Hewan, Berikut Pengertian serta Contoh Metamorfosis Sempurna dan Tidak Sempurna*. Diperoleh dari <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2020/12/16/daur-hidup-hewan-berikut-pengertian-serta-contoh-metamorfosis-sempurna-dan-tidak-sempurna>
- Oktaviani, N, D. 2021. Pengembangan Media Game Dupan Berbasis Android pada Materi Daur Hidup Hewan Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD: *JPGSD*, 9(9), 3264-3274.
- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android untuk Siswa SD/MI: *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 1(1), 121-140.
- Raharjo, S. B. (2010). Pendidikan karakter sebagai upaya menciptakan akhlak mulia: *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(3), 229–238.
- Rahmanisa, D. 2013. *Adobe Flash Professional CS6*. Diperoleh dari <http://drahmanisa.blogspot.com/2013/12/adobe-flash-professional-cs6.html>



- Rifaldi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Si Mega Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA Materi Gaya: *JPGSD*, 7(7), 3720-3730.
- Sari, N., Anugraheni, I. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 Di Sekolah Dasar: *Guru Kita*, 5(2), 33-43.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, s., Yati, M. & Fadila, A. (2020). Pengembangan Modul Matematika Berbasis REACT terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik: *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 1-12.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., Syachruroji, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar: *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64.
- Wijaya, I, K, W, B. (2018). Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Siswa Sekolah Dasar (SD) Melalui Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Mutu Lulusan Sekolah Dasar: *JURNAL PENJAMINAN MUTU*, 4(2), 147-154
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik: *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. 19(1), 75-82.