

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil pengujian oleh ahli dan uji lapangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE dan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran *smart apps creator* materi bangun ruang di SD Karangkemiri dengan menyesuaikan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Materi matematika yang terdapat di dalam media yaitu seluruh materi bangun ruang kubus dan balok. Pengembangan dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan memilih Capaian Pembelajaran, kemudian mengumpulkan bahan-bahan dan membuat desain desain *smart apps creator* sesuai *flowchart* dan *storyboard*.
2. Kelayakan media pembelajaran *smart apps creator* mata pelajaran matematika materi bangun ruang berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, yaitu ahli materi mendapat 87,5% dengan kriteria sangat layak, dan ahli media mendapat 90,3% dengan kriteria sangat layak, sehingga media dapat dilakukan pengujian pada tahap selanjutnya. Hasil penelitian pada pengujian yang terakhir yaitu uji lapangan yang dilakukan pada 1 guru dan seluruh siswa kelas V di SD Negeri Karangkemiri 01 memperoleh penilaian dari guru sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak dan respon siswa memperoleh 92,8% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan pada pembelajaran kelas V di SD Negeri Karangemiri.

B. Saran

Saran bagi peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran *smart apps creator* materi bangun ruang, berikut ini saran yang dapat peneliti sampaikan:

1. Media pembelajaran *smart apps creator* hanya menyajikan materi bangun ruang sehingga penulis berharap dapat dilakukan pengembangan media pada materi lain.
2. Hendaknya sebelum menentukan media yang akan dikembangkan dan menerapkan media terlebih dahulu memeriksa ketersediaan fasilitas yang mendukung agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti memiliki kekurangan dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu penelitian sehingga penerapan media terbatas pada bab 6 materi bangun ruang saja.
2. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis hanya selama 30 hari jika menyalakan data selular, namun jika mematikan data selular penggunaannya bisa lebih 30 hari atau bisa juga menginstal ulang agar dapat digunakan, atau bisa juga membeli lisensi dengan harga tertentu agar pengguna dapat menggunakan aplikasi *smart apps creator* selamanya.