

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Kodular pada materi senam irama, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Metode *Research and Development* (R&D) model Sugiyono (2023) digunakan dalam pengembangan aplikasi “Gerak Berirama”, melalui tahapan yang tersusun secara sistematis, mulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi oleh ahli, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi akhir, uji efektivitas, hingga tahap diseminasi. Tahapan tersebut menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Kodular termasuk dalam kategori sangat layak dan praktis. Hal ini dibuktikan melalui penilaian ahli materi (97%), ahli bahasa (94,29%), dan ahli media (82,5%) yang semuanya berada pada kategori sangat layak. Kepraktisan juga terlihat dari uji coba skala kecil sebesar 96,56%, skala besar sebesar 97,90%, serta penilaian guru sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, aplikasi “Gerak Berirama” dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran senam irama.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *uji paired sample t-test* dengan nilai signifikansi $< 0,001$ ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, nilai *N-Gain* sebesar 61,22% berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi pada tingkat yang baik.

B. Saran

Pada hasil penelitian terdapat keterbatasan yang telah diuraikan, berikut peneliti memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan yang berkaitan dengan media pembelajaran Kodular.

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan materi pembelajaran yang lebih beragam, tidak terbatas pada senam irama, sehingga cakupan media pembelajaran menjadi lebih luas.
2. Media pembelajaran berbasis Kodular perlu dikembangkan agar dapat digunakan pada berbagai sistem operasi, seperti Android dan iOS, sehingga dapat menjangkau lebih banyak pengguna.
3. Pengembangan selanjutnya perlu memperhatikan optimalisasi fitur dan tampilan agar aplikasi dapat berjalan dengan baik pada berbagai spesifikasi smartphone.
4. Aplikasi sebaiknya dikembangkan dengan mempertimbangkan kemudahan akses, misalnya dengan menyediakan fitur penggunaan secara luring (offline) atau kebutuhan internet yang lebih minimal.
5. Proses pengembangan media perlu mempertimbangkan efisiensi biaya dan waktu agar lebih mudah diterapkan tanpa mengurangi kualitas produk.
6. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pendukung pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa
7. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Kodular