

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan implementasi media pembelajaran berupa animasi 2D interaktif pada materi Ilmu Pengetahuan Alam kelas V di SD Negeri Gemawang, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki efektivitas yang cukup tinggi dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil evaluasi terhadap respon siswa melalui angket menunjukkan bahwa rata-rata indeks persentase mencapai 82,02%, yang dikategorikan sebagai tingkat penerimaan "baik menuju sangat baik". Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa merasa terbantu dalam memahami materi, khususnya konsep-konsep abstrak dalam tema Sumber Daya Alam, berkat tampilan visual yang menarik serta narasi yang mudah dipahami.

Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kemudahan dalam penggunaan serta pendekatan visual-auditori yang ditawarkan oleh animasi 2D interaktif menjadikan media ini sebagai salah satu alternatif yang layak untuk diterapkan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.

Dengan demikian, media animasi 2D interaktif dapat dijadikan sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA di tingkat sekolah dasar.

5.2 Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, beberapa saran berikut diajukan untuk berbagai pihak yang berkepentingan:

1. Bagi guru dan pihak sekolah dasar, dianjurkan untuk memanfaatkan media animasi 2D interaktif ini secara rutin dalam proses pembelajaran IPA. Guru dapat mengintegrasikan media ini dengan aktivitas tanya jawab, diskusi kelompok, atau latihan soal guna mendorong keterlibatan siswa secara maksimal.
2. Bagi pengembang media edukatif, disarankan untuk menyempurnakan

produk ini dengan menambahkan fitur interaktif seperti tombol navigasi, kuis terintegrasi, dan penilaian otomatis guna meningkatkan interaktivitas dan personalisasi dalam pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya, studi lanjutan dapat difokuskan pada pengukuran dampak penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa melalui pendekatan kuantitatif eksperimen. Penelitian juga dapat diperluas pada mata pelajaran atau jenjang kelas yang berbeda untuk memperkaya validitas temuan.
4. Bagi pengambil kebijakan pendidikan, media seperti ini layak dijadikan sebagai bagian dari strategi transformasi pembelajaran berbasis digital yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran kreatif di tingkat SD akan sangat berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan dasar.

