

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media edukasi gizi seimbang berbasis animasi 2D menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) di SD Muhammadiyah Wirobrajan I Yogyakarta, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Metode MDLC efektif digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan media edukasi 2D. Setiap tahapan mulai dari konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, hingga distribusi berjalan sistematis dan terstruktur sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan pengguna.
2. Media animasi 2D yang dikembangkan mampu menyampaikan materi gizi seimbang secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa kelas 3 dan 4. Hal ini terbukti dari hasil kuesioner yang menunjukkan mayoritas respon berada pada kategori sangat setuju dengan persentase 85,6% - 96,8%.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian ini, berikut adalah beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar cakupan materi dalam media animasi diperluas, misalnya dengan memasukkan konten tambahan mengenai zat gizi mikro, bahaya makanan cepat saji, atau aktivitas fisik seimbang, guna memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada peserta didik.
2. Pengembangan media animasi dapat diarahkan menjadi media interaktif, seperti aplikasi edukatif atau game berbasis gizi, agar keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran semakin meningkat.
3. Disarankan untuk melakukan uji coba pada jenjang kelas atau sekolah yang berbeda guna melihat efektivitas media secara lebih luas dan beragam, serta

4. untuk mendapatkan data yang lebih representatif dalam penerapan media pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar.
5. Kolaborasi antara guru PJOK dan guru TIK dapat diperkuat dalam proses penggunaan media animasi ini di kelas, agar penyampaian materi dapat dilakukan secara terpadu dan memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
6. Pemanfaatan platform digital seperti YouTube harus dibarengi dengan pengawasan dan bimbingan, agar siswa dapat mengakses konten edukatif dengan bijak serta meminimalkan gangguan dari konten lain yang tidak sesuai usia

