

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan dengan hasil penelitian, pengembangan serta analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif 2D pada mata pelajaran PAI dengan materi sholat untuk siswa kelas 2 di SD Negeri Bagor 03 telah berhasil dibuat. Proses pembuatan aplikasi melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan, pengumpulan data, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *software Adobe Animate 2020* dengan menambahkan materi, kuis, dan game edukasi. Tahap implementasi dilakukan di ruang kelas 2 dengan melibatkan siswa sebagai responden, sementara tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki dan menilai keberhasilan aplikasi berdasarkan *feedback* dari pengguna.

Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif ini. Pengujian melalui *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan analisis N-gain menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman pada kategori sedang hingga tinggi. Elemen interaktif seperti animasi, kuis, dan game edukasi terbukti mampu menarik perhatian siswa dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama ketika dikombinasikan dengan metode pembelajaran konvensional.

## **5.2. Saran**

Saran untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya dapat mengintegrasikan teknologi AR (*Augmented Reality*) atau VR (*Virtual Reality*) untuk pengalaman belajar yang lebih menarik, seperti mensimulasikan gerakan sholat dalam bentuk 3D. Dengan adanya saran ini, diharapkan aplikasi media pembelajaran interaktif 2D yang telah dikembangkan dapat terus digunakan sebagai referensi, serta dapat memberikan manfaat yang lebih luas dalam pembelajaran PAI di sekolah.