# BAB V

# PENUTUP

## 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses perancangan animasi 2D tentang pengenalan perangkat keras komputer untuk siswa kelas V MIN 2 Sragen dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Setiap tahap digunakan sebagai dasar dalam menghasilkan animasi 2D sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi yang telah ditentukan.
2. Tingkat kelayakan animasi 2D berdasarkan hasil validasi memperoleh persentase sebesar 85% dari ahli media dengan kategori Sangat Layak dan 80% dari ahli materi dengan kategori Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa animasi 2D yang dibuat memperoleh penilaian yang baik dari aspek media dan materi.
3. Penggunaan animasi 2D terhadap peningkatan pemahaman siswa dianalisis berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan N-Gain. Dari 62 siswa, terdapat 1 siswa dengan kriteria menurun, 1 siswa dengan kriteria rendah, 15 siswa dengan kriteria meningkat sedang, dan 45 siswa dengan kriteria meningkat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan

animasi 2D tentang pengenalan perangkat keras komputer dapat membantu meningkatkan pemahaman sebagian besar siswa kelas V MIN 2 Sragen.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi MIN 2 Sragen, animasi 2D yang telah dirancang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pengenalan perangkat keras komputer dengan tetap didampingi oleh guru agar siswa dapat memperoleh penjelasan tambahan dan menghubungkan materi animasi dengan perangkat komputer secara langsung.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan animasi 2D dengan cakupan materi perangkat keras komputer yang lebih luas serta menyesuaikan penyajian materi dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan dan pengujian pada jumlah perangkat yang lebih memadai atau menggunakan fasilitas yang lebih sesuai dengan jumlah siswa agar penerapan animasi dapat berlangsung secara lebih optimal.