

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi media pembelajaran interaktif untuk materi organ gerak manusia di kelas 5 SDN Sidoharjo 3, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan untuk murid kelas 5 SDN Sidoharjo 3 memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Selain itu, hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini berhasil secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi organ gerak manusia. Dengan persentase total sebesar 95,9%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak," media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui visualisasi interaktif yang disajikan, serta meningkatkan fokus dan motivasi mereka selama proses pembelajaran.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif materi organ gerak manusia pada mata pelajaran IPA di kelas 5 SD, terdapat beberapa saran yang penulis ajukan untuk perbaikan media pembelajaran interaktif ini, yaitu:

1. Integrasi Teknologi *Augmented Reality* (AR): Untuk meningkatkan pemahaman siswa, aplikasi dapat mengintegrasikan teknologi AR yang memungkinkan siswa melihat model 3D dari organ gerak manusia secara lebih mendetail. Dengan memanfaatkan perangkat mobile atau tablet, siswa dapat memvisualisasikan struktur tulang dan otot secara lebih realistis. Teknologi AR akan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan imersif, sehingga siswa dapat memahami konsep secara lebih mendalam melalui visualisasi yang nyata.
2. Peningkatan kualitas visual dan animasi: Agar aplikasi lebih menarik, peningkatan kualitas visual dan animasi dapat dipertimbangkan. Penggunaan ilustrasi yang lebih detail serta animasi yang lebih halus akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan visual yang menarik, siswa dapat lebih fokus dan tertarik pada materi yang diajarkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
3. Pengembangan fitur game edukatif: Menambahkan variasi dalam fitur game edukatif, seperti permainan interaktif yang lebih kompleks dan menantang, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur ini bisa mencakup permainan yang menggabungkan pembelajaran dengan tantangan logika dan strategi terkait organ gerak manusia. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, yang akan membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan efektif.