

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif materi Hari Kiamat untuk siswa kelas V sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Media yang dikembangkan tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai kiamat sugra maupun kubro beserta tanda-tandanya serta menumbuhkan minat belajar mereka. Selain itu, tingkat kelayakan media telah diukur melalui penilaian para ahli, sehingga media ini dinyatakan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Pada bagian proses pembuatan asset menggunakan Canva dan Corel Draw 2020 pada pembuatan media menggunakan adobe animate dengan fitur menu utama yang berisi tujuan pembelajaran, materi, game, dan quiz. Hasil nilai dari *Post-Test* menunjukkan perhitungan menggunakan rumus N-Gain yang menghasilkan skor N-Gain dengan nilai 0,6 berada dalam kategori “Sedang”, dan yang menghasilkan skor N-Gain efektivitas nilai sebesar 60%. Dari kelayakan ahli media menunjukkan hasil dari hasil kuisioner validasi ahli media yang berjumlah 1 orang, dengan jumlah 10 pertanyaan. Menghasilkan index dengan nilai yaitu 64,2 dari total awal semua pertanyaan, dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif hari kiamat menghasilkan validasi ahli sebesar 64,2% dan masuk dalam

kategori “Paham”. Dari hasil kuisioner dari validasi ahli materi yang berjumlah 1 orang, dengan jumlah 8 pertanyaan. Menghasilkan index dengan nilai yaitu 42,3 dari total awal semua pertanyaan, dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif hari kiamat menghasilkan validasi ahli sebesar 42,3% dan masuk dalam kategori “Cukup Paham”.

5.2 Saran

Guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini sebagai alternatif penyampaian materi agar lebih menarik dan siswa lebih aktif, sementara sekolah perlu mendukung dengan sarana yang memadai. Siswa juga diharapkan aktif menggunakan media ini untuk meningkatkan pemahaman, dan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media dengan fitur evaluasi serta tampilan yang lebih kreatif sesuai kebutuhan belajar.