

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif pada materi Berkenalan dengan Bumi Kita untuk mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Nganjat telah berhasil dikembangkan. Proses pembuatan dilakukan dengan memanfaatkan Adobe Animate 2020 sebagai perangkat utama untuk animasi interaktif, sedangkan pembuatan aset dan latar belakang didukung oleh Adobe Illustrator 2019. Media ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti audio, video, kuis, dan game edukatif. Aplikasi berbasis Android ini dapat dijalankan melalui handphone maupun tablet, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah.

Pemahaman siswa kelas V SD Negeri Nganjat meningkat setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif. Rata-rata nilai pre-test yang awalnya 58,75 bertambah menjadi 82,5 pada post-test. Hasil perhitungan N-Gain mencapai 0,56 dengan kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Kelayakan media pembelajaran interaktif mendapat penilaian yang sangat baik. Respon siswa menunjukkan persentase sebesar 88,75% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selain itu, hasil evaluasi dari ahli materi juga menyatakan bahwa media ini layak dijadikan sebagai sarana pendukung pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media yang

dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan belajar dan dapat dimanfaatkan secara efektif di tingkat sekolah dasar.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi Berkenalan dengan Bumi Kita untuk siswa kelas V SD Negeri Nganjat, penulis menyusun beberapa saran yang dapat dimanfaatkan untuk perbaikan sekaligus pengembangan lebih lanjut media pembelajaran interaktif ini.

1. Dapat mempertimbangkan untuk menambahkan fitur simulasi interaktif yang lebih kompleks, seperti animasi pergerakan lempeng bumi atau siklus air dalam bentuk visualisasi dinamis, sehingga siswa dapat lebih memahami konsep yang abstrak.
2. Untuk menambah daya tarik aplikasi, kualitas desain visual pada tahap pengembangan berikutnya sebaiknya ditingkatkan..
3. Penerapan ilustrasi yang lebih rinci, kombinasi warna yang beragam, serta animasi yang lebih lembut berpotensi meningkatkan ketertarikan siswa.