

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, Video Pembelajaran Animasi 2D Materi Perubahan Energi untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tempursari berhasil dikembangkan menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing*, dan *distribution*. Proses pembuatan media menggunakan *Adobe Animate 2020* untuk pembuatan dan penyusunan animasi, *Adobe Illustrator 2020* untuk pembuatan aset grafis, serta *Canva* untuk mendukung pembuatan elemen visual. Video memuat materi perubahan energi yang disajikan melalui teks, gambar, animasi 2D, narasi, contoh dalam kehidupan sehari-hari, dan latihan soal. Hasil validasi memperoleh persentase 87,5% dari ahli media dan 100% dari ahli materi, keduanya termasuk kategori Sangat Layak, sedangkan respons siswa memperoleh 90,1% dengan kategori Sangat Layak.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap 24 siswa, diperoleh jumlah nilai *pre-test* sebesar 1.580 dan *post-test* sebesar 2.100, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,63 atau 63% yang termasuk kategori Sedang. Penggunaan Video Pembelajaran Animasi 2D Materi Perubahan Energi dapat meningkatkan hasil belajar 24 siswa kelas IV SD Negeri 2 Tempursari, dengan tingkat peningkatan dalam kategori “Cukup Efektif”. Keunggulan media terletak pada penggunaan animasi 2D, gambar, teks, dan narasi untuk memvisualisasikan materi perubahan

energi serta penyajian contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kelemahan media yaitu penyajian materi mengikuti urutan yang telah ditentukan, penggunaan media bergantung pada perangkat pendukung seperti komputer/laptop, LCD proyektor, dan *speaker*, serta perubahan atau penambahan materi memerlukan proses penyuntingan kembali.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta keunggulan dan keterbatasan Video Pembelajaran Animasi 2D Materi Perubahan Energi untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tempursari, saran yang dapat diberikan sebagai bahan pengembangan media dan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Video pembelajaran animasi 2D dapat dikembangkan dengan tampilan, animasi, ilustrasi, dan narasi yang lebih bervariasi serta penyajian materi yang lebih fleksibel agar siswa lebih mudah memahami materi perubahan energi dan dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik.
2. Media dapat dikembangkan agar lebih fleksibel dalam penggunaannya dan dapat digunakan pada berbagai perangkat pembelajaran. Hal tersebut dapat mengurangi ketergantungan terhadap komputer/laptop, LCD proyektor, dan *speaker* dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian dapat dilakukan dengan jumlah subjek dan sekolah yang lebih luas serta diterapkan pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji penggunaan video pembelajaran animasi 2D terhadap hasil belajar siswa dengan metode penelitian yang berbeda.