

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi 2D pada materi sistem pernapasan untuk siswa kelas 5 SDN Kroyo 1 Sragen berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Media yang dikembangkan menyajikan materi sistem pernapasan manusia berupa pengertian sistem pernapasan, organ dan fungsi organ pernapasan, proses inspirasi dan ekspirasi, pertukaran gas, serta cara menjaga kesehatan sistem pernapasan melalui visualisasi animasi 2D, narasi, teks, dan audio.

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran animasi 2D dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84,72%, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 91,67%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran animasi 2D dapat digunakan dalam pembelajaran materi sistem pernapasan manusia.

Berdasarkan hasil evaluasi tingkat pemahaman siswa, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 50,56 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,22. Hasil perhitungan *N-Gain* berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,54, yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, setelah

menggunakan media pembelajaran animasi 2D, terdapat peningkatan pemahaman siswa pada materi sistem pernapasan manusia.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran animasi 2D pada materi sistem pernapasan manusia masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan materi dan visualisasi yang lebih mendalam, terutama pada proses inspirasi, ekspirasi, dan pertukaran gas pada alveolus, sehingga penyampaian materi dapat semakin jelas dan membantu meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, media dapat dikembangkan dengan menambahkan unsur yang lebih interaktif, seperti latihan atau aktivitas yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Penelitian selanjutnya juga dapat menerapkan media pada subjek dan kondisi pembelajaran yang lebih beragam sehingga dapat diketahui penggunaan media dalam konteks pembelajaran yang berbeda.