

BAB VI KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan penelitian sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis petualangan

Media pembelajaran animasi petualangan yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta dua subjek uji coba yaitu uji kelompok kecil dan sedang. Presentase validasi akhir dari ahli media berada pada angka 91,3% dengan kategori layak diujicobakan. Sedangkan penilaian ahli materi adalah 93,3% dengan kategori layak diujicobakan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan dalam Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Kelas V dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada hasil *pretest* skala kecil diperoleh nilai rata-rata dari 3 peserta didik yaitu 63,3 dengan kategori kurang dan hasil dari *posttest* dengan rata-rata 83,3 dengan kategori baik. Sedangkan pada skala sedang diperoleh nilai hasil *pretest* 60 dan *posttest* 84.

3. Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan

Animasi Berbasis Petualangan ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dari siswa dengan skala kecil dimana ada perbedaan sebelum dan sesudah siswa menggunakan media animasi petualangan. Pada hasil *pretest* jika dilihat

rata-rata nilai 3 siswa yaitu 63,3 dengan kategori kurang dan hasil dari *posttest* dengan rata-rata 83,3 kategori baik. Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media animasi petualangan dapat meningkatkan prestasi siswa dan juga lebih memahami materi sistem pencernaan manusia dalam pembelajaran IPAS Kelas V.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut.

1. Saran Untuk Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran animasi petualangan maka diharapkan peserta didik lebih semangat dalam belajar dengan baik dan mencintai serta menjaga tubuh kita dengan baik terutama organ-organ pencernaan.

2. Saran Untuk Pendidik

Media pembelajaran animasi petualangan dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang praktis dalam pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

3. Saran Untuk Sekolah

Diharapkan media pembelajaran disekolah dapat digunakan seoptimal mungkin sebagai sumber belajar sehingga tidak terbatas mendapatkan informasi dari pendidik agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, Bastiar Ismail, 2016. *“Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD.”*.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). *Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. Jurnal Basicedu*, Vol. 6 (5).
- Anggraeni, Alfina, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Petranum Berbasis Android Pada Operasi Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas I Sekolah Dasar*, 2022.
- Anitah, Sri, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010).
- Arifin, Zainal, *Model Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).
- Arifin, Zainal, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- _____, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers 2014).
- Daryanto. 2010. *“Konsep Multimedia.”*
- Dewi, Astri Ratna, *Kemana Perginya Makananku? (Sistem Pencernaan Manusia)*, (Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, 2023).
- Dwijayani, N. M. 2019. *“Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar.” Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 3, 2018.
- Febriani, N. *Pengembangan E-Modul IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Kelas IV SDN 01 Pengasinan* (Bachelor's thesis).

Ismi, Ivina Nur. 2021. “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru.*”.

Komara, Endang, *Belajar Dan Pembelajaran Interaktif* (Bandung: PT Refika Aditama, 2014).

Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*, (Yogyakarta: Pustaka Kencana, 2015).

Marissa, Taufik Sobri, and Dian Meilantika. 2022. “Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6.” *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya* 03(2).

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). “Pengertian Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, Vol. 4 (6).

Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012).

Sartika, Septi Budi, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran, Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, 2022.

Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016).

Sudjana, Nana, dan Rivai, Ahmad, *Media Pengajaran penggunaan dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar baru, 1997).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

Sukmarinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).

Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri, *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*, *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023).

Vidayanti, Wiwin, “*Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran yang Menggunakan Media Animasi Interaktif dan Power Poin*”, *Jurnal Unnes*, vol 2/no 1, (2019).

Wahab, Rohmalina, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).

Wawancara dengan bapak Fauzi (Wali Kelas VA MINU Asrikaton), Rabu, 13 Desember 2023 pukul 09.30.

Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8 (2).



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT