

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Bab ini merupakan kesimpulan, sebagai hasil analisis data yang sesuai dengan perumusan masalah dari kegiatan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data, sehingga akan didapat suatu rumusan informasi yang nyata dan objektif. Adapun pokok-pokok yang dibahas dalam bab ini adalah terdiri dari kesimpulan, implikasi dan saran.

#### A. Kesimpulan

Setelah mengalami proses penelitian dan mendapatkan hasil analisa data yang sesuai dengan perumusan masalah, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar siswa yang menggunakan media animasi digital lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional yang biasa di gunakan oleh guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan Tata Surya .

Secara khusus, kesimpulan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Prestasi belajar siswa pada aspek pengetahuan yang menggunakan media animasi digital lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional yang biasa di gunakan oleh guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan Tata Surya.
2. Prestasi belajar siswa pada aspek pemahaman yang menggunakan media animasi digital lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan

pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan Tata Surya.

3. Prestasi belajar siswa pada aspek penerapan yang menggunakan media animasi digital lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan Tata Surya.

## **B. Implikasi**

Setelah terdapat kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini memberikan beberapa implikasi sebagai berikut :

1. Penggunaan media animasi digital terbukti efektif terhadap kegiatan belajar mengajar dalam mencapai tujuan belajar yang berupa peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan Tata Surya kelas VI SDN Pasirlangu 02. Sehingga penggunaan media animasi digital dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan pada sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.
2. Media pembelajaran yang berupa animasi digital cukup baik digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru. Hal ini disebabkan karena penggunaan media animasi digital memberikan rangsangan kepada siswa dalam bentuk imajinasi, ide motivasi untuk lebih memahami materi pembelajaran. Hal ini karena dengan media

animasi digital siswa dapat melihat ilustrasi gambar yang lebih komprehensif dan menarik serta terlihat nyata mengenai Sistem Tata Surya dan sejenisnya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

### **C. Saran-saran**

Pada bagian akhir dalam laporan penelitian ini penulis mencoba mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

#### **1. Saran bagi guru**

Disarankan agar guru dalam proses pembelajaran dapat menggunakan berbagai metode mengajar yang lebih bervariasi, diantaranya dengan menggunakan media animasi yang berbentuk video yang sangat membantu dalam membentuk imajinasi, ide, serta motivasi siswa dalam belajar.

#### **2. Saran bagi kepala sekolah**

Disarankan kepada kepala sekolah memberikan pelatihan-pelatihan bagi guru, khususnya terhadap guru Ilmu Pengetahuan Alam mengenai penggunaan media animasi digital serta memfasilitasi alat bantu yang berhubungan dengan media animasi digital seperti infokus dan VCD player.

#### **3. Saran bagi siswa**

Diharapkan siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya berbagai jenis media, sesuai dengan pendapat siswa mengenai pemanfaatan media animasi digital yang sangat menarik digunakan di kelas, diharapkan siswa lebih menguasai materi Tata Surya.

#### **4. Saran bagi Jurusan kurikulumdan Teknologi Pendidikan**

Bagi Jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan diharapkan dapat mengembangkan perkuliahan yang berhubungan dengan media animasi digital, yang diharapkan dapat lebih melengkapi sarana dan prasarana yang berhubungan dengan mata kuliah media 3D dan animasi.

#### 5. Saran bagi peneliti selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat ditindaklanjuti, karena masih jarang penelitian yang mengkaji media pembelajaran dalam jurusan kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Untuk itu disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan mencoba jenis media pembelajaran lainnya maupun melibatkan variabel-variabel lainnya.

