

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil validasi terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 untuk kelas IV yang telah divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media/desain dapat dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 untuk kelas IV, dapat dikategorikan sangat efektif dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai *posttest* yang meningkat dibandingkan dengan nilai *pretest*.
3. Praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 untuk kelas IV yang telah dikembangkan berdasarkan hasil penelitian oleh praktisi pendidikan, maka media pembelajaran interaktif menggunakan *animaker* praktis digunakan untuk proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik, adanya media pembelajaran interaktif menggunakan *animaker* dapat dijadikan sebagai media yang membantu dalam memahami pembelajaran khususnya pada tema 7 subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 di kelas IV.
2. Bagi guru, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik. Guru dapat membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *animaker* agar peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, mendukung pengadaan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik, seperti media pembelajaran interaktif menggunakan *animaker* dapat dijadikan referensi penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran interaktif menggunakan *animaker* dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran, dan diharapkan dapat dikembangkan dengan memanfaatkan semua fitur yang tersedia baik secara gratis ataupun premium.