

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dalam perancangan ini penulis mendapatkan beberapa temuan yang penting. Pertama, penulis menemukan bahwa kebijakan pemerintah dalam pendidikan memegang peran krusial dalam keberlangsungan proses pembelajaran dan pemahaman siswa sekolah dasar akan materi yang dipelajarinya. Kedua, penulis menemukan bahwa pemanfaatan animasi sebagai apersepsi dalam mata pelajaran sekolah dasar merupakan langkah yang relevan dan efektif. Meski demikian, perlu dicatat bahwa ketelitian dan optimalisasi dalam setiap tahapan perancangan animasi sangat penting. Kendala yang dihadapi dalam mencari voice over yang sesuai adalah salah satu tantangan nyata. Butuh berulang kali rekaman hanya untuk menemukan warna suara yang sesuai. Terakhir, penulis juga mengingatkan bahwa fokus pada kematangan riset jauh lebih berharga daripada hanya sekadar menciptakan karya yang spektakuler, yang mungkin tidak selaras bahkan menyimpang dari solusi permasalahan yang ada. Perancangan ini menggambarkan betapa pentingnya fungsi pendidikan dan upaya untuk menciptakan metode pembelajaran yang efektif. Dalam rangka mencapai hal tersebut, perancangan yang cermat, serta kesadaran akan kebijakan pendidikan yang tepat, menjadi kunci utama.

B. SARAN

1. Perlu riset mendalam

Disarankan untuk melakukan riset yang lebih komprehensif terkait kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV di tingkat SD. Tujuannya adalah memastikan bahwa perancangan media pembelajaran IPAS dapat sepenuhnya disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka.

2. Solusi lebih disorot

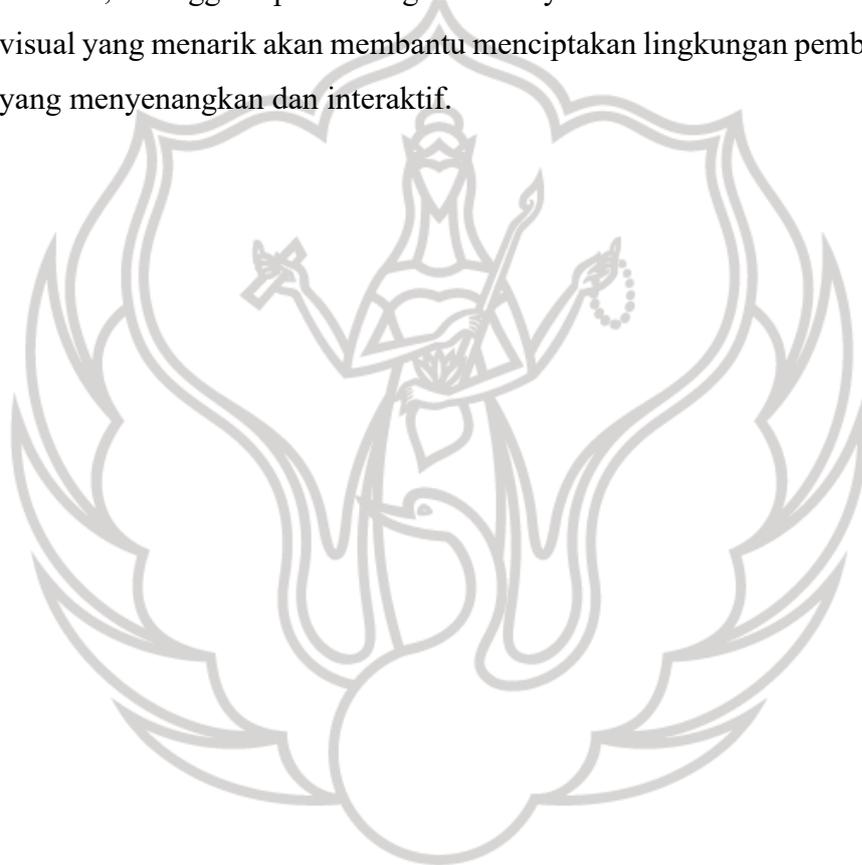
Utamakan penekanan pada solusi yang bersifat inovatif dan efektif dalam pembelajaran IPAS di SD. Identifikasi dengan jelas bagaimana media pembelajaran yang dirancang dapat memberikan solusi konkret terhadap tantangan pembelajaran yang dihadapi di kelas IV.

3. Media yang tepat

Pertimbangkan dengan cermat penggunaan media yang paling sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV, seperti animasi 2D yang dapat meningkatkan daya tangkap visual mereka. Pastikan media tersebut tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga secara efektif mendukung pemahaman konsep-konsep IPAS.

4. Gaya visual perlu diperhatikan

Pilih gaya visual animasi 2D yang cocok dengan selera dan preferensi siswa kelas IV, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan retensi materi. Gaya visual yang menarik akan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M., (2003). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakara : PT. Rineka Cipta.
- Ali, Mohammad. (2009). *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional*. Jakarta : Grasindo.
- Amalia Fitri, dkk., (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Andriyani, S., & Kurniasari, R. . (2023). “Pengaruh Edukasi melalui Media Media Audiovisual (Animasi) terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar”. *PREPOTIF : JURNAL KESEHATAN MASYARAKAT*, 6(2), 1686–1690. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v6i2.4414>.
- Anggraena Yogi, Dkk., (2021). *Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Arief S. Sadiman, (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Azzahra, (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Menganalisis Jenis-jenis Media Kultur Mikroba untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMK”. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Caesariani, (2018). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika*.
- Christin, (2021). *Transmedia Storytelling*. Aceh : Syiah Kuala University Press.
- Disita Putri (2019). *Pengaruh Apersepsi dan Motivasi terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 16 Kota Bengkulu*.
- Fitri, A. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. *Karimah Tauhid*.
- Fitriana Mitaningtyas, (2013). ”Penggunaan Teknik Make a Match dengan Media Kartu Kata dalam Peningkatan Pembelajaran IPA bagi Siswa Kelas V SDN Tirtomoyo Tahun Ajaran 2012/2013”. *Jurnal Kalam Cendekia Kebumen*. Universitas Sebelas Maret.
- Helsa Fajri Rayhan, (2012). *Perancangan Motion Graphic sebagai Iklan Layanan Pentingnya Imunisasi Bagi Anak Sejak Usia Dini di Kota Bukittinggi*. Universitas Negeri Padang.
- Hidayanti (2021). *Pengaruh Pemberian Apersepsi Scene Setting terhadap Kesiapan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Universitas Negeri Malang.
- Lau Ismet, (2016). *Implementasi Teknik Rigging pada Film Animasi 2 Dimensi Gadis Sapu Lidi*. Politeknik Negeri Batam.
- Limarga (2017). *Penerapan Metode Bercerita dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini*.
- Muhibbin, (2005). *Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya.

- Munir, (2012). *MULTIMEDIA Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Novianti, . L. R. ., Rahman, T. ., & Loita, A. . (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3748–3751.
- Nurchahyo Jito, (2014). Pengaruh Apersepsi Visual dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teori Proses Pembubutan Dasar di SMK N 2 Pengasih Kulon Progo. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pane Ismail, Dkk., (2021). *Desain Penelitian Mixed Method*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Purwanti, (2016). Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor.
- Safagi Yuligar, (2020). Analisis dan Pengembangan Pipeline Cloth Simulation Pada Produksi Animasi 3d di MSV Studio. *Citec Journal*.
- Safitri Aulia, (2021). Buku Siswa Senang Belajar Matematika Kelas IV Kurikulum 2013 (Perspektif Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget). Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Santrock, (2003). *Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta : Erlangga.
- Saputri Affa (2020). Mengembangkan Teknik Apersepsi dan Motivasi pada Pembelajaran Daring. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Susilana, Rudi., & Riyana, Cepi. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Suwasono, A.A., (2016). *PENGANTAR ANIMASI 2D : Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Tirsa, Marisa, (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMA Pelita Ngabang. Diploma thesis, IKIP PGRI Pontianak.
- Widadijo T. W. (2017). 12 Prinsip Animasi dalam Serial ”Adit & Sopo Jarwo”. *AKSA : Jurnal Desain Komunikasi Visual*.

Laman internet

<https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/page/data-sekolah-penggerak>. Diakses pada 1 Maret 2023.

<https://kbbi.web.id/apersepsi>. Diakses pada 18 Oktober 2023.

<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/capaian-pembelajaran>, diunduh pada 12 April 2023.

<https://bieproduction.com/proses-pembuatan-animasi-2d/>. Diakses pada 19 Juni 2023

<https://www.dicoding.com/blog/memahami-teori-belajar-kognitif/>. Diakses pada 21 Oktober 2023.

<https://www.brilio.net/creator/begini-cara-kerja-film-memengaruhi-penontonnya-3e1276.html>. Di unduh pada 25 Mei 2023.

<https://www.kompas.id/baca/riset/2023/12/05/besarnya-ancaman-bencana-lingkungan-di-dunia>. Di unduh pada 8 Desember 2023.

