

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis Canva yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil media pembelajaran yang layak digunakan sebagai berikut:

Tingkat pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis Canva memenuhi kriteria kevalidan dengan hasil rata-rata yang diperoleh dari angket validasi media Sehingga media pembelajaran dapat dikatakan valid karena mencapai target pembelajaran siswa.

Tingkat kepraktisan pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis Canva memenuhi kriteria dengan nilai akhir yang diperoleh dari angket respon siswa Sehingga media pembelajaran dapat dikatakan sangat praktis karena siswa memenuhi nilai di atas KKM minimum dengan rentang nilai 50,01% - 75,00%.

Tingkat keefektifan pengembangan media video pembelajarana animasi berbasis Canva memenuhi kriteria keefektifan.

Peningkatan minat belajar siswa menggunakan media video pembelajaan animasi berbasis canva memenuhi kriteria tingkat minat belajar siswa berdasarkan hasil pretest dan post test. Sehingga media video pembelajaran animasi berbasis canva dapat dikatakan dapat meningkatkan minat minat belajar siswa karena pada batas minimum tingkat minat belajar siswa pada rentang .

B. Keterbatasan Produk

Pengembangan media pembelajaran media video pembelajaran animasi berbasis canva memiliki beberapa keterbatasan diantaranya:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dikembangkan pada materi pertumbuhan makhluk hidup
2. Detail objek yang ditampilkan kurang sempurna.
3. Media yang dibuat belum memuat soal hots.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan simpulan dan hasil pengembangan, media video pembelajaran animasi berbasis canva memberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Respon siswa dalam mengikuti pelajaran IPAS secara pada materi Pertumbuhan makhluk hidup
2. Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran animasi berbasis canva meningkat.

D. Saran

Berdasarkan simpulan dan hasil pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis animaker, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar

- b. Penggunaan media pembelajaran ini dapat menjadi salah satu cara belajar IPAS yang lebih menyenangkan, menarik, dan efisien.
- c. Penggunaan media dapat diulang-ulang sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran daring.
- b. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa pada brlajar materi pertumbuhan makhluk hidup
- c. Motivasi untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

3. Bagi sekolah

- a. Media pembelajaran ini menjadi salah satu referensi bagi peningkatan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.
- b. Dapat dimanfaatkan sebagai alternative pembelajaran daring.

4. Bagi peneliti

Sebagai acuan perbandingan atau referensi agar dapat mendesain media pembelajaran ini dengan lebih baik lagi pada pokok pembahasan yang berbeda karena media pembelajaran ini masih memiliki kekurangan dan perlu untuk dikembangkan lagi.

