

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* menggunakan model pembelajaran problem based learning pada pelajaran IPAS kelas V terdapat beberapa kesimpulan yang diambil diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran *Canhootmotion* yang menerapkan model pembelajaran PBL dalam mata pelajaran IPAS dikembangkan melalui tahapan model ADDIE, yang mencakup lima langkah utama: *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan siswa guna menentukan hal-hal yang diperlukan agar proses belajar menjadi lebih optimal. Selanjutnya, dalam tahap perancangan, dirumuskan struktur serta perangkat pengembangan media secara sistematis agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Proses pengembangan mencakup pembuatan media dengan menggabungkan desain dan konten ke dalam media *Canhootmotion* sebagai media pembelajaran yang siap digunakan. Tahap implementasi mencakup penggunaan media tersebut dalam situasi belajar yang nyata untuk memastikan seluruh komponennya berjalan dengan baik. Tahap akhir, yaitu evaluasi, bertujuan untuk menilai media yang telah dikembangkan guna mengetahui tingkat efektivitas dan efisiensinya, serta memberikan umpan

balik yang berguna untuk penyempurnaan di kemudian hari. Media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* ini dilengkapi dengan lima menu utama, yakni materi, kuis dan profil, yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan menyenangkan bagi peserta didik.

2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* yang menggunakan model pembelajaran PBL dievaluasi melalui penilaian oleh para ahli serta angket respon dari guru dan siswa. Validitas media pembelajaran ini, yang diterapkan dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V sekolah dasar, diperoleh melalui validasi dua ahli, yaitu: ahli media 86%, dan ahli materi 96%. Rata-rata hasil penilaian dari kedua ahli tersebut menghasilkan persentase sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, tingkat kelayakan media ini juga didukung oleh hasil angket siswa dengan persentase 94% dan tanggapan guru sebesar 98%, yang keduanya juga berada dalam kategori sangat layak.
3. Berdasarkan hasil angket respon yang diberikan pada tahap penerapan produk, diperoleh data bahwa guru memberikan skor kepraktisan sebesar 98% dan siswa memberikan skor sebesar 94%, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 96%. Seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Canhootmotion* sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Nilai tinggi dari guru menunjukkan bahwa media ini mudah dipahami, mudah dioperasikan, dan tidak menimbulkan hambatan teknis saat diterapkan dalam proses

belajar mengajar. Guru juga menilai bahwa alur penyajian materi dalam media sudah sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS kelas V, khususnya pada materi peristiwa alam. Sementara itu, nilai tinggi dari siswa menunjukkan bahwa media Canhootmotion mampu menarik perhatian mereka, mudah digunakan, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Fitur-fitur seperti animasi, visualisasi materi, dan kuis interaktif terbukti meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa merasa terbantu dalam memahami proses terjadinya bencana alam karena media ini menyajikan peristiwa secara visual dan dinamis. Dengan demikian, berdasarkan data yang diperoleh dari kedua pihak, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canhootmotion dalam model PBL dinyatakan sangat praktis. Media ini tidak hanya mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, Canhootmotion layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, terutama dalam topik peristiwa alam.

B. Keterbatasan Produk

Media pembelajaran Canhootmotion menggunakan model pembelajaran PBL dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V sekolah dasar memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Produk ini dikembangkan oleh peneliti untuk mendukung pembelajaran IPAS hanya pada satu topik, yaitu peristiwa alam, sehingga belum

mencakup seluruh materi dalam mata pelajaran IPAS.

2. Fokus pengembangan media ini terbatas pada penerapan *Canhootmotion* dengan model pembelajaran PBL khusus untuk siswa kelas V sekolah dasar.
3. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini hanya sebanyak 13 siswa.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* menggunakan model pembelajaran PBL pada pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar, terdapat beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Canhootmotion* dengan model pembelajaran PBL dapat dijadikan sebagai salah satu referensi tambahan bagi guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif untuk diterapkan di kelas.
2. Penggunaan media pembelajaran *Canhootmotion* berbasis PBL juga berpotensi membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, khususnya yang berkaitan dengan topik peristiwa alam, secara lebih mudah.

D. Saran

Peneliti berharap produk ini dapat terus dikembangkan lebih lanjut dengan beberapa harapan, antara lain:

- a. Bagi guru

Media pembelajaran *Canhootmotion* diharapkan menjadi salah satu alternatif pilihan yang dapat digunakan guru dalam mendukung

proses pembelajaran. Aplikasi ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi siswa, khususnya dalam aspek pemrograman dan penalaran logis. Dengan desain yang menarik dan mudah digunakan, *Canhootmotion* memungkinkan siswa belajar sambil bermain kuis, sehingga dapat mendorong mereka untuk lebih aktif, kreatif, serta mampu berpikir kritis. Selain itu, platform *Canhootmotion* yang digunakan juga mendukung kerja sama antarsiswa, yang berkontribusi dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis. Penerapan *Canhootmotion* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

b. Bagi siswa

Peneliti berharap produk ini dapat memfasilitasi proses pembelajaran bagi siswa. Diharapkan, media ini mampu meningkatkan pemahaman materi, memotivasi siswa untuk lebih giat belajar, dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Selain itu, produk ini dirancang mendukung pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

c. Bagi sekolah

Peneliti berharap media ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang dapat diakses siswa melalui gadget, berbasis *Canhootmotion* untuk mengasah keterampilan pemrograman dan kreativitas secara interaktif. Dengan demikian, pengalaman belajar siswa akan semakin kaya dalam

mengembangkan solusi teknologi, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti menilai bahwa temuan studi ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya, baik melalui publikasi jurnal maupun dengan melakukan penyempurnaan pada *Canhootmotion*. Meskipun media ini masih memiliki beberapa kekurangan diantaranya ditemukan 2 orang siswa yang memiliki keterlambatan belajar sehingga kurang memahami isi materi yang terdapat dalam media, diharapkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan media *Canhootmotion* dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda yang mampu mengatasi permasalahan tersebut.