BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat diambil kesimpulan secara umum bahwa Pengembangan Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Bab 7 Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 17 Senai Tahun Ajaran 2024/2025 yaitu :

1. Tahapan-tahapan dalam Pengembangan Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Bab 7 Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 17 Senai Tahun Ajaran 2024/2025 menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Analisis dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan yang mana hal ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, analisis kebutuhan yang diperlukan yaitu media pembelajaran. Selanjutnya yaitu analisis materi, pada analisis ini peneliti menggunakan materi yang sulit dijelaskan kepada siswa karena materi yang luas dan abstrak sehingga dalam pemaparan materi sedikit sulit dan rumit, peneliti mengembangkan materi tersebut dalam bentuk video animasi. Tahap desain yaitu dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva untuk mendesain video animasi. Tahapan pengembangan dilakukan validasi kelayakan produk, validasi dilakukan oleh validator ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli baik itu ahli media maupun ahli materi, media pembelajaran video animasi dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan

pembelajaran. Tahapan implementasi merupakan proses pembelajaran yang dilakukan selama penelitian. Pada tahapan implementasi dilakukan penelitian skala terbatas dan skala lapangan. Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada Pengguna produk. Evaluasi pada media video animasi yaitu berupa tata letak logo pada video, kontras warna teks dengan background, penyesuaian ukuran teks dan ukuran gambar dan menggunakan gambar yang berkualitas HD.

2. Kelayakan media video animasi berdasarkan validasi oleh validator ahli media dan ahli materi pada Pengembangan Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Bab 7 Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 17 Senai Tahun Ajaran 2024/2025, hasil validasi ahli media oleh bapak fatkhan amirul huda, S.Kom.,M.Pd yaitu 82,35%, sedangkan presentase hasil ahli materi oleh ibu intan liana, S.Pd,I yaitu 92,5%. Presentase dari rata-rata skor yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi untuk media pembelajaran video animasi yaitu 87,42% dengan kriteria **Sangat Layak**
3. Keefektifan dalam penggunaan media video animasi pada Pengembangan Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Bab 7 Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 17 Senai Tahun Ajaran 2024/2025 berdasarkan angket respon peserta didik terhadap media video animasi bab 7 daerahku kebanggaanku yang dilakukan 20 validator yang ada di kelas V Sekolah Dasar 17 Senai nilai kefektifan media video animasi yaitu 77,5 %, jika dilihat dari tabel 3.5 Kriteria interpretasi respon peserta

didik jika hasil menunjukkan diatas 61% maka media video animasi dinyatakan Baik atau Efektif dan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan semua siswa memiliki ketertarikan pada media video animasi dan ingin digunakan di dalam proses pembelajaran dan video animasi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti prosedur penelitian, namun terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian, yaitu:

1. Keterbatasan Sumber Daya

Keterbatasan sumber daya dalam penelitian ini berupa ketidak sediaan gambar yang berkualitas high definition (HD) karena hal tersebut kualitas gambar yang dihasilkan kurang baik, elemen dalam desain yang kurang dan sulit di cari sehingga sulit dalam pembuatan background animasi.

2. Keterbatasan Teknis

Keterbatasan teknis dala produk ini yaitu kemampuan dalam pengembangan seperti dalam pemrograman yang mana mempengaruhi dalam gerakan dan suara pada animasi yang di desain.

3. Keterbatasan Fungsional

Keterbatasan fungsional pada produk ini yaitu proses pembuatan yang lama, kualitas animasi yang kurang lancar dalam pergerakan, dan hanya dapat digunakan pada materi tertentu.

C. Implikasi

1. Implikasi Pendidikan

Hasil dari penggunaan media video animasi dapat di implikasi langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran lebih mudah dipahami untuk menjelaskan materi yang abstrak dan lebih menarik, maka dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan menambah metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Implikasi Teknologi

Penggunaan Aplikasi Canva dalam konteks pendidikan dapat menjadi media untuk meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah, canva dapat menyediakan bahan untuk kemudian dijadikan media dalam pembelajaran, dapat mendorong pengembangan dan variasi pembelajaran.

3. Implikasi Metodologi Pembelajaran

Pengalaman dalam mengembangkan dan menerapkan media video animasi memiliki implikasi terhadap metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidikan. Yang mana membuat pembelajaran lebih inovatif dan berbasis teknologi.

4. Implikasi Penelitian

Hasil yang didapatkan dalam skripsi ini memiliki implikasi terhadap penelitian pada bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran. Penggunaan video animasi dapat menjadi objek penelitian tentang efektifitas penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan.

D. Saran

1. Bagi Sekolah

Sebaiknya Sekolah Dasar Negeri 17 Senai menggunakan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan inovasi pada proses pembelajaran

2. Bagi Guru

Sebaiknya guru menggunakan media dalam proses pembelajaran contohnya media video animasi agar memudahkan dalam menjelaskan materi pembelajaran yang abstrak dan variasi pembelajaran yang berbeda sehingga pembelajaran lebih menarik. Mengembangkan kreatifitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

3. Bagi Siswa

Sebaiknya untuk siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran, berani untuk bertanya dan berdiskusi, siswa juga harus berani berinteraksi bersama guru dan teman, untuk memberikan saran dan masukan untuk pembelajaran yang baik.