

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

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

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva dinyatakan sangat valid ahli materi memperoleh hasil 84% dengan kriteria “ **sangat valid** ”, kemudian penilaian oleh ahli Bahasa memperoleh hasil persentase 92% dengan kriteria “**Sangat valid**” dan penilai oleh ahli media memperoleh hasil 98% dengan kriteria “**Sangat valid** ” Berdasarkan hasil validasi tentang produk media video animasi yang dilakukan oleh ketiga Validator maka diperoleh skor keseluruhan 91,33 % sehingga bila dilihat dari kualitas media video ditinjau dari penilaian para validator dalam kategori “**Valid**” digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
2. Media video animasi tersebut layak dari 27 responden terdapat 20 responden menjawab dari 10 indikator pertanyaan dengan persentase 81% sampai 100% mendapat kategori “**Sangat Baik**” dan dari 7 responden menjawab dari 10 indikator pertanyaan dengan persentase 60% sampai 80% mendapatkan kategori “**Baik**” hasil rata-rata 42,9 persentase yang didapat 85,92 mendapatkan kategori “**Sangat Baik**” maka dari hasil tersebut video animasi layak dalam pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil rata – rata siswa memiliki tingkat keberhasilan diatas (KKTP) yaitu 88,33 dimana nilai kktp yang telah ditentukan sekolah

adalah 72. diperoleh persentase skor siswa sebesar 88,33 % yang termasuk dalam kategori **“Sangat Baik”**. Artinya media video animasi yang dikembangkan dapat sangat mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS pada materi pentingnya teknologi. Hal ini, bahwa dilihat dari hasil angket respon siswa dan hasil tes siswa mendapatkan kategori sangat baik maka dapat dikatakan sudah terpenuhi.

5.2 Saran

Penelitian dan pengembangan media video animasi masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media video animasi yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Peneliti menyarankan:

1. Bagi peneliti, dapat mengembangkan media video animasi dengan materi yang lainnya sehingga dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, dengan adanya media bingo siswa dapat lebih aktif dan inovatif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.
3. Bagi pembaca, dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media video animasi agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan media video animasi dan menggunakan media video animasi pada proses pembelajaran.