

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media diorama berbasis video pada pembelajaran IPAS materi siklus air di kelas 5 SDN 46 Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa media ini valid dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Melalui uji validitas yang melibatkan ahli materi, bahasa dan media, hasilnya menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi isi maupun desain. Ahli materi menyatakan bahwa konten video diorama akurat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sementara ahli media menilai desain dan animasi yang digunakan dalam video cukup menarik dan mendukung pemahaman siswa.

Uji coba yang dilakukan di kelas juga menunjukkan hasil yang positif. Selama implementasi, media video diorama terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap siklus air. Berdasarkan hasil evaluasi, siswa dapat lebih mudah memahami proses-proses yang terlibat dalam siklus air, seperti penguapan, kondensasi, dan presipitasi, melalui representasi visual yang dinamis. Evaluasi juga menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tercermin dari nilai tes yang lebih tinggi setelah penggunaan media ini dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media diorama berbasis video ini telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Media ini tidak hanya valid dan layak digunakan, tetapi juga memberikan

dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai materi siklus air. Meskipun demikian, beberapa perbaikan dan pengembangan, seperti penambahan fitur interaktif dan peningkatan kualitas visual, perlu dilakukan untuk lebih mengoptimalkan efektivitas media ini dalam pembelajaran di masa yang akan datang.

5.2 Saran

Peneliti dapat menyarankan pada penelitian pengembangan dengan menggunakan model Plomp media diorama berbasis video pada siklus air adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik dapat menggunakan proses pengembangan ini sebagai referensi dalam mengembangkannya media pembelajaran diorama.
2. Bagi guru dan siswa dapat digunakan sebagai alat dalam pembelajaran yang inovatif dan menarik.
3. Bagi peneliti, sangat penting melihat kebutuhan suatu produk yang ingin dikembangkan untuk capaian hasil baik.