

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi vulkanisme maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi canva pada materi vulkanisme dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yakni Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).
2. Hasil penilaian validasi ahli materi menunjukkan bahwa persentase skor keseluruhan diperoleh sebesar 92,73% dengan kriteria “Sangat Valid” dan rata-rata persentase aspek diperoleh sebesar 95,56% dengan kriteria “Sangat Valid.” Sementara hasil penilaian validasi ahli media menunjukkan bahwa persentase skor keseluruhan diperoleh sebesar 80% dengan kriteria “Valid” dan rata-rata persentase aspek diperoleh sebesar 80% dengan kriteria “Valid.”
3. Hasil penilaian uji coba respon siswa kelas X-2 menunjukkan bahwa persentase skor keseluruhan diperoleh sebesar 91,5% dengan kriteria “Sangat Baik” dan rata-rata persentase aspek diperoleh sebesar 91,33% dengan kriteria “Sangat Baik.” Sementara hasil penilaian uji coba respon siswa kelas X-3 menunjukkan bahwa persentase skor keseluruhan diperoleh sebesar 92,02%

dengan kriteria “Sangat Baik” dan rata-rata persentase aspek diperoleh sebesar 92,46% dengan kriteria “Sangat Baik.”

4. Hasil penilaian tingkat pemahaman siswa dilihat dari hasil perhitungan rata-rata pretest dan posttest. Diperoleh hasil perhitungan pretest dan posttest kelas X-2 dengan nilai N Gain 0,68 yang termasuk dalam kategori “Sedang” dan nilai N Gain kelas X-3 dengan rata-rata 0,64 yang termasuk ke dalam kategori “Sedang.”

## **B. Saran**

Saran yang diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian adalah

1. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran video animasi berbasis canva yang telah dikembangkan tidak hanya terbatas pada satu materi tetapi juga dapat dimanfaatkan pada materi-materi yang lain. Mengingat keberagaman usia dan latar belakang pengalaman di kalangan guru, kolaborasi antara guru yang lebih muda dan guru yang lebih senior sangat disarankan dalam proses pengembangan dan penggunaan media pembelajaran.
2. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis canva yang telah dikembangkan, dengan cara menyediakan fasilitas teknologi yang memadai bagi guru. Fasilitas tersebut meliputi perangkat pendukung seperti proyektor (infokus), komputer/laptop, serta akses internet yang stabil di lingkungan sekolah. Selain itu, sekolah juga disarankan untuk menyelenggarakan pelatihan atau workshop guna meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran digital, sehingga pelaksanaan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih

efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

3. Dengan kemajuan teknologi saat ini, sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan handphone. Oleh karena itu, disarankan agar siswa dapat memanfaatkannya secara positif, seperti mengakses konten pembelajaran berupa video animasi berbasis canva yang telah dikembangkan. Pemanfaatan video ini dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik, serta mendorong belajar secara mandiri di luar kelas.
4. Pada penelitian atau pengembangan media pembelajaran selanjutnya, disarankan agar tetap mempertimbangkan karakteristik peserta didik dalam perencanaan pembelajaran. Pada kelas dengan kemampuan rendah, pendekatan atau media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami dapat lebih optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa, yang dapat terlihat dari skor N Gain yang diperoleh.