BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk siswa kelas III-B SDN 060866 Medan, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli media yang memperoleh persentase sebesar 94%, validasi ahli materi sebesar 92%, validasi instrumen angket sebesar 92%, dan validasi instrumen tes/soal sebesar 84%, sehingga media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* dinyatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil angket praktisi pendidikan yang memperoleh persentase sebesar 98% dan angket respon peserta didik sebesar 98,4%, dengan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 98,33% sehingga media mudah digunakan serta mendapat respon yang sangat baik dari guru dan peserta didik.
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 49,6 pada pre-test menjadi 88,4 pada post-test, serta hasil

N-Gain sebesar 80,48% dengan kategori tinggi, sehingga media mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *CapCut* yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. **Bagi Guru**

   Guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS yang inovatif dan menarik. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran digital sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran.

2. **Bagi Siswa**

   Siswa diharapkan memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* secara optimal agar lebih mudah memahami materi serta lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. **Bagi Peneliti**

   Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* pada materi, jenjang pendidikan, atau model pembelajaran yang berbeda sehingga diperoleh inovasi media pembelajaran yang lebih baik.