

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas IV SD Negeri 8 Kebayakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap. 1) Tahap *Analysis* (Analisis), terdiri dari analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran analisis kurikulum dan materi, analisis tujuan pembelajaran. 2) Tahap *Design* (Desain), dengan menyusun *storyboard* atau membuat rancangan awal media, menyusun RPP, menyusun instrumen angket penilaian kelayakan media. 3) Tahap *Development* (Pengembangan), terdiri dari pembuatan atau pengembangan produk, melakukan validasi angket, validasi media pembelajaran oleh ahli materi dan media, selanjutnya melakukan perbaikan. 4) Tahap *Implementation* (Implementasi) yaitu tahap untuk menguji cobakan produk kepada guru. 5) Tahap *Evaluation* (Evaluasi) merupakan tahap penilaian produk atau penarikan kesimpulan dari hasil validasi media pembelajaran, dan menghasilkan produk akhir berupa media video animasi berbasis *powtoon*.
2. Kelayakan produk media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan.

Hasil validasi dari ahli materi diperoleh persentase kelayakan sebesar 95% dengan kualifikasi “sangat valid”. Hasil validasi dari ahli media diperoleh persentase kelayakan sebesar 85,33% dengan kualifikasi “sangat valid”. Hasil validasi oleh praktisi pendidikan memperoleh persentase kelayakan sebesar 97,6%. Sehingga dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* yang dikembangkan ini secara keseluruhan termasuk dalam kualifikasi “sangat valid” dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa

Produk yang dikembangkan sudah layak dan produk sudah dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa di sekolah maupun di rumah. Sehingga siswa diharapkan dapat lebih berminat, lebih semangat dan termotivasi untuk belajar sehingga mudah untuk memahami materi pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3.

2. Bagi guru

Agar dapat memanfaatkan media video animasi berbasis *powtoon* ini sebagai salah satu media yang membantu proses pembelajaran di kelas, maupun saat pembelajar daring, dan juga kiranya guru dapat mengembangkan media pembelajaran serupa untuk materi lain.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada kelayakan media, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat sampai pada tingkat keefektifan media pembelajaran untuk mengetahui apakah media video animasi *powtoon* efektif digunakan pada proses pembelajaran atau tidak.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY