

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 kelas II SDN 200212 Padangsidempuan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada uji kevalidan media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain media terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Berdasarkan penilaian akhir media pembelajaran imteraktif oleh ahli materi termasuk “sangat valid” dengan perolehan hasil validasi 83% . sedangkan penilaian ahli media pembelajaran pada ahli desain media termasuk “sangat valid” dengan perolehan hasil validasi 85 %. Dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli desain media, video interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang dikembangkan telah layak digunakan pada proses pembelajaran.
2. Pada uji kepraktisan diperoleh dari tanggapan melalui kuesioner oleh ahlu praktisi pendidikan dan peserta didik. Berdasarkan penilaian akhir media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* oleh praktisi pendidikan termasuk pada kriteria “sangat valid” dengan perolehan hasil 100% sedangkan respon peserta didik terhadap uji kepraktisan media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* termasuk pada kriteria “sangat valid” dengan perolehan hasil 93%.

3. Pada uji keefektifan dilakukan melalui tes hasil belajar peserta didik terhadap media interaktif dilakukan uji cobak produk yang pelaksanaannya dengan pre-test dan post-test. Pada pre-test sebelum menggunakan media interaktif didapatkan nilai rata-rata 49,75% yang termasuk dalam “Cukup Efektif”. Sedangkan pada post-test nilai peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* dengan rata-rata 87,25% yang termasuk dalam “Sangat Efektif”. Berdasarkan keefektifan penggunaan media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* dengan menggunakan N-Gain mendapat hasil 77% dengan kriteria “Efektif”. Maka dari itu dapat diketahui bahwa media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* efektif digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* dapat dimanfaatkan dan membantu serta memudahkan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar dan dapat mudah menyampaikan materi pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dengan adanya media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta bermanfaat untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* dapat mendukung proses penyampaian materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dengan adanya media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* dapat menjadi referensi untuk peneliti lain agar dapat meningkatkan media interaktif lainnya.

