

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berikut ini bisa ditarik kesimpulan dari media video animasi berbasis website *renderforest* materi “Suka dan Tidak Suka” yang diajarkan pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 Medan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan uji validitas produk ditentukan berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain media yang mencapai tingkat validitas tinggi yaitu 86%. Begitu pula dengan validasi ahli materi yang juga menghasilkan tingkat validitas yang sangat tinggi yaitu 100%. Oleh karena itu, website *renderforest* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil uji praktikalitas, wali kelas UPT SD Negeri 064992 Medan memperoleh nilai praktikalitas sebesar 93%. Selain itu, uji praktikalitas jawaban pendidik juga menegaskan bahwa website ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Situs website *renderforest* sangat efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji praktikalitas dilakukan pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 Medan dengan menggunakan media video animasi dari website *renderforest*. Uji coba difokuskan pada materi "Suka dan Tidak Suka" dan menghasilkan tingkat keberhasilan 90%, yang menunjukkan hasil yang sangat praktis.

3. Berdasarkan uji efektivitas pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 Medan terhadap media video animasi berbasis website *renderforest* pada materi “Suka dan Tidak Suka” diperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat efektif.

5.2 Saran

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini adapun saran dari peneliti agar menjadi acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dengan adanya media video animasi berbasis *renderforest* hendaknya siswa lebih aktif untuk meningkatkan keterampilan berbicaranya di sekolah sehingga pendidik respon dengan baik dari siswa.

2. Bagi Pendidik

Media video animasi *renderforest* dapat berfungsi sebagai media bagi para pengajar untuk mengkomunikasikan konten kepada para siswa, khususnya dalam materi "Suka dan Tidak Suka". Selain itu, media ini juga dapat menjadi katalisator bagi para pengajar untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan media animasi yang inovatif, sehingga dapat menumbuhkan kecintaan terhadap belajar di kalangan siswa.

3. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah memfasilitasi dan mendukung pendidik agar mampu menciptakan media video animasi berbasis *renderforest* untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bertujuan untuk menjadi sumber daya yang berharga bagi para peneliti di masa depan, dengan tujuan untuk memajukan pengembangan media yang memenuhi persyaratan khusus animasi yang kreatif dan inovatif. Dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, penelitian ini berupaya menciptakan media yang secara efektif memfasilitasi pemahaman siswa. Ruang lingkup penelitian ini hanya mencakup media animasi yang berkaitan dengan materi "Suka dan Tidak Suka". Namun, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran berbasis website *renderforest* untuk topik-topik lainnya. Pengujian keefektifan materi pembelajaran berbasis situs website *renderforest* sangat penting dilakukan karena peneliti hanya sampai pada tahap uji validitas, praktikalitas dan efektivitas.