

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pembuatan dan produksi materi pembelajaran berbasis video Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *CapCut* di SD Negeri 050587 telah diselesaikan sesuai dengan tahapan dan protokol penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, dan telah mendapatkan persetujuan dari ahli media, ahli materi, dan ahli kepraktisan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa sumber belajar ini telah mencapai tingkat pengembangan yang sesuai.

Kesimpulan berikut ini dapat diperoleh dari temuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Ahli materi, ahli media, dan ahli kepraktisan menilai aplikasi *CapCut* untuk memastikan kelayakan media pembelajaran berbasis video. Ahli media memberikan nilai 82, yang menunjukkan bahwa 82% masuk dalam kategori “sangat layak”. Kategori “sangat layak” mendapatkan skor 86 dari ahli materi, atau setara dengan 86%. Ahli kepraktisan memberikan skor 80, yang menunjukkan kelayakan 80%, sehingga masuk dalam kategori “sangat layak”.
2. Temuan pre-test dan post-test digunakan untuk menilai keefektifan program *CapCut* dalam menyampaikan instruksi konten berbasis video. Pre-test menghasilkan skor rata-rata 55, tetapi post-test mencapai skor rata-rata 86, sehingga dikategorikan sebagai “sangat layak.”

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan temuan-temuan yang dihasilkan, rekomendasi yang disajikan dalam penelitian ini adalah:

1. Pemanfaatan aplikasi *CapCut* untuk menginstruksikan siswa pada konten berbasis video sesuai dengan tema 2 subtema 2 pembelajaran secara konsisten memprioritaskan konservasi energi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, memastikan operasi berjalan sebagaimana mestinya.
2. Pendidik dapat menggunakan media video untuk instruksi, terlepas dari topik atau konsep yang sedang dibahas. memanfaatkan berbagai subjek atau motif. Siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan perhatian di kelas ketika media digunakan; oleh karena itu, pendidik harus mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dalam menciptakan atau menggunakan sumber daya tersebut untuk meningkatkan pengalaman belajar.
3. Menggunakan film atau sumber daya pendidikan lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk membantu sekolah dalam mempromosikan pemanfaatan media pembelajaran.
4. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang mengembangkan materi berbasis video dengan menggunakan alat *CapCut*, terlepas dari topik atau materi pelajaran.