

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *motion graphics* pada materi pengenalan animalia untuk kelas X, dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk dikembangkan menggunakan model 4D melalui tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.
2. Validator materi melakukan penilaian terhadap produk sebanyak dua kali dan didapatkan hasil persentase akhir sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Validator media melakukan penilaian sebanyak dua kali dan didapatkan hasil persentase akhir sebesar 87,6% dengan kategori sangat baik.
3. Hasil persentase penilaian guru terhadap produk yaitu 94,7% dengan kategori sangat baik, sehingga dapat diterima dengan baik oleh guru.
4. Hasil tanggapan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yaitu 94,4% dan 93,3% dengan kategori sangat baik, sehingga produk yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *motion graphics* pada materi pengenalan animalia untuk kelas X, dapat dikemukakan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Produk layak untuk digunakan, karena telah melalui tahap validasi oleh validator materi dan validator media.

2. Produk dapat membantu peserta didik dalam menambah wawasan terkait materi pengenalan animalia dan menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran animalia.
3. Produk hasil penelitian ini digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media pendukung dalam pembelajaran animalia.

5.3. Saran

1. Media pembelajaran *motion graphics* materi pengenalan animalia untuk kelas X yang telah dikembangkan hendaknya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru maupun peserta didik sebagai media dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran *motion graphics* materi pengenalan animalia untuk kelas X yang telah dikembangkan hendaknya dapat dimanfaatkan sebagai masukan dan acuan bagi penelitian pengembangan yang relevan selanjutnya.
3. Penelitian selanjutnya hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran *motion graphics* secara lebih baik dengan menerapkan teknik-teknik animasi *motion graphics* yang lebih tinggi.