

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN PEMBAHASAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi, dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk berupa media pembelajaran video animasi struktur jamur *Basidiomycota* menggunakan model pengembangan 4D yang memiliki beberapa tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*).
2. Validasi aspek materi dilakukan sebanyak dua kali hingga didapatkan hasil akhir 83% dengan kategori layak. Validasi aspek media juga dilakukan sebanyak dua kali dan didapatkan hasil akhir dengan persentase 81% dengan kategori layak.
3. Hasil persentase penilaian respon dosen terhadap produk yaitu sebesar 83% dengan kategori layak, sehingga dapat diterima dengan baik.
4. Hasil persentase penilaian respon mahasiswa kelompok kecil sebesar 91% dengan kategori sangat layak, dan mahasiswa kelompok besar sejumlah 87% dengan kategori sangat layak, sehingga produk yang dikembangkan dapat diterima dengan baik.

5.2 Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi ini yaitu:

1. Produk yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan, karena telah melalui tahap validasi baik dari aspek materi maupun aspek media oleh validator materi dan validator media.
2. Produk dapat membantu dosen untuk menyampaikan materi pembelajaran serta mampu memberikan gambaran mengenai materi yang disajikan. Serta dapat membantu mahasiswa untuk belajar dan menambah wawasan mengenai materi struktur jamur *Basidiomycota*.
3. Produk yang dihasilkan dari pengembangan dapat digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran pendukung dalam proses pembelajaran struktur jamur *Basidiomycota*.

5.3 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi struktur jamur *Basidiomycota*, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sebelum mulai membuat video animasi menggunakan aplikasi *FlipaClip*, sebaiknya perlu dipelajari terlebih dahulu cara penggunaan aplikasi, fungsi fitur-fitur atau *tools* yang terdapat dalam aplikasi, struktur animasi sebagai media transformasi dan informasi terhadap subjek yang diberikan (mendukung adanya pergerakan, perubahan, dan pergantian-pergantian gambar yang terjadi hingga menjadi suatu animasi atau gambar bergerak), serta kemampuan menggambar yang baik.
2. Aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi dan mengedit video tidak membutuhkan spesifikasi perangkat yang tinggi, namun animasi yang dihasilkan berupa potongan atau klip-klip singkat animasi sehingga diperlukan

memori penyimpanan yang cukup. Klip-klip yang disimpan tersebut hendaknya disusun sesuai dengan nama dari urutan adegan berdasarkan *storyboard* untuk memudahkan penggabungan. Klip animasi dapat disimpan menggunakan memori penyimpanan eksternal, jika memori penyimpanan perangkat tidak memadai.

3. Musik latar akan lebih baik jika dibuat lebih bervariasi lagi, hal ini dapat dilakukan dengan mengunduh musik melalui situs resmi ataupun aplikasi yang telah tersedia dengan melampirkan judul dan nama pembuat musik pada video. Penelitian selanjutnya sebaiknya mampu untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *FlipaClip* dengan lebih baik dan lebih kreatif lagi.