

BAB V

SARAN IMPLIKASI DAN KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *Explain Everything App* pada mata pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *Explain Everything App* pada mata pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar mengadopsi model pengembangan ADDIE dalam proses pengembangan, model ini terdiri dari 5 tahapan yakni yang pertama tahap Tahap Analisis (*Analysis*), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis pendukung (sarana dan prasarana). Analisis ini dilakukan sebagai langkah awal sebelum mengembangkan sebuah produk. Tahap kedua yaitu desain (*Design*), Tahap ini adalah proses perancangan dimana peneliti merencanakan dan mendesain produk yang dikembangkan setelah menyelesaikan tahap analisis. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*Development*), tahap ini adalah tahap pengembangan dimana peneliti melakukan validasi bersama validator yang mencakup validasi media, materi, dan bahasa untuk menilai tingkat validitas produk yang telah dikembangkan. Setelah itu, dilakukan uji coba kelompok kecil untuk mengevaluasi keterbacaan produk yang telah dikembangkan. Tahap keempat yaitu implementasi (*Implementation*), tahap ini adalah tahap dimana produk yang

telah dikembangkan diimplementasikan. Setelah menyelesaikan uji validitas, peneliti menggunakan produk yang telah dikembangkan untuk mengevaluasi kelayakannya melalui angket respon dari pendidik dan peserta didik. Tahap kelima yaitu Evaluasi (*Evaluation*), Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi setiap tahapan yang telah dikerjakan oleh peneliti.

2. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *Explain Everything App* pada mata pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar mendapatkan rata-rata skor 4,5 Untuk validasi media dan dinyatakan dalam kategori sangat valid, dari validasi materi skor rata rata yang diperoleh yaitu 4,0 dengan kategori valid, sementara untuk validasi bahasa mendapatkan skor rata rata 4,8 dan dinyatakan sangat valid.
3. Berdasarkan penilaian oleh pendidik dan peserta didik melalui angket respon yang diberikan peneliti, serta uji coba kelompok kecil dan besar dalam penelitian ini, produk dinilai sangat praktis. Angket respon dari pendidik menunjukkan skor rata-rata 4,3 yang juga terkategori sebagai sangat praktis, untuk hasil praktisi oleh peserta didik pada saat uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai rata rata sebesar 3,98 dengan kategori praktis sementara uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 4,2 dan masuk ke dalam kategori sangat praktis.

5.2 Implikasi

Berikut adalah implikasi dari penelitian pengembangan ini:

1. Memfasilitasi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran agar lebih inovatif dan tidak monoton, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara konkret, khususnya pada mata

pelajaran IPAS bab 5 Bagaimana kita hidup dan bertumbuh, pada topik C Bagaimana aku tumbuh besar.

2. Media pembelajaran video animasi berbantuan *Explain Everything App* ini dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS bab 5 Bagaimana kita hidup dan bertumbuh, pada topik C Bagaimana aku tumbuh besar.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian, peneliti memiliki beberapa gagasan untuk memberikan saran yang dirinci sebagai berikut:

1. Ketika mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan *Explain Everything App*, peneliti perlu menentukan materi pembelajaran dan sub bab yang akan dibahas, serta terlebih dahulu menganalisis kondisi di sekolah tujuan penelitian. Hal ini akan mempermudah peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
2. Peneliti menyarankan agar penelitian pengembangan selanjutnya lebih menyempurnakan lembar validasi yang akan dipakai untuk mengukur produk yang akan dikembangkan, agar lembar validasi dapat benar benar mengukur validitas baik dari validasi media, materi dan bahasa.
3. Peneliti menyarankan agar penelitian pengembangan selanjutnya mengeksplorasi tingkat yang lebih lanjut daripada penelitian sebelumnya, yang hanya berfokus pada aspek kepraktisan.
4. Peneliti menyarankan agar penelitian pengembangan berikutnya fokus pada pembuatan media pembelajaran untuk materi lain sesuai dengan kompetensi

yang akan diterapkan. Diharapkan, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.