

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Tahap analisis (*Analysis*), Dari hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa peserta didik menyukai pembelajaran IPAS yang menarik, seperti animasi dan video bergerak dengan suara. Guru juga perlu memiliki kemampuan dasar menggunakan aplikasi Canva untuk menyampaikan materi melalui video animasi. Dari hasil analisis kurikulum, diketahui bahwa SD Pertiwi 1 Jambi menggunakan Kurikulum Merdeka. Materi tentang gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari pada kelas IV kurikulum merdeka ini terdapat dalam tema 4, subtema 1 itu termasuk pelajaran yang sulit bagi peserta didik. Karena itu, peneliti menyesuaikan isi video animasi dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Dari hasil analisis karakteristik peserta didik, menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran visual dan audio. Video animasi dirancang agar peserta didik aktif melalui tanya jawab dan kuis, serta lebih mudah memahami materi berkat tampilan karakter animasi dan penjelasan yang interaktif. Dan dari hasil analisis teknologi menunjukkan bahwa SD Pertiwi 1 Jambi memiliki fasilitas memadai seperti komputer, proyektor, ruang

komputer, dan jaringan internet yang stabil. Hal ini mendukung pengembangan dan penggunaan video animasi di sekolah tersebut.

Tahap desain (*design*) atau perancangan. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat media video, seperti laptop, aplikasi canva, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya. Sebagai langkah awal, peneliti telah menyusun *storyboard* yang digunakan sebagai panduan dalam proses perancangan tampilan video animasi.

Tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, video animasi dibuat menggunakan aplikasi Canva untuk membantu guru menyampaikan materi gejala kemagnetan dalam pelajaran IPAS kelas IV A. Media dibuat sesuai kebutuhan peserta didik dengan memanfaatkan perangkat seperti laptop atau ponsel untuk mengolah gambar dan video melalui Canva. Setelah video selesai dibuat, dilakukan uji coba melalui beberapa langkah yang pertama yaitu Pembuatan Video Animasi, Video dikembangkan berdasarkan *storyboard* yang telah dirancang menggunakan aplikasi Canva, langkah kedua Validasi oleh Ahli, Video divalidasi oleh dosen berpendidikan minimal S2, mencakup aspek media, materi, dan bahasa. Jika dinyatakan layak, video siap diuji coba di sekolah. Langkah ketiga revisi produk, Jika ditemukan kekurangan, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari validator. Setelah valid, produk dilanjutkan ke tahap uji coba. Langkah keempat yaitu Uji coba kelompok kecil, video diuji pada 6 peserta didik kelas IV A dengan kemampuan berbeda (rendah, sedang, tinggi) untuk menilai efektivitas dan menemukan kekurangan teknis. Jika hasilnya baik, produk siap diimplementasikan.

Tahap implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini, media pembelajaran diuji

langsung di dalam kelas untuk menilai dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. Video animasi ini digunakan di kelas IV A SD Pertiwi 1 Jambi yang berjumlah 20 peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini, agar produk yang dihasilkan benar-benar berkualitas dan menarik, setiap tahap pengembangan dievaluasi. Masalah atau kerusakan pada media video animasi akan terlihat setelah diuji. Setiap perbaikan dan kejadian yang muncul selama proses pengembangan dijelaskan secara rinci.

2. Tingkat validitas dari pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari telah dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator tim ahli. Tingkat yang diperoleh dari validator media pada tahap I yaitu 3,43 berada pada kategori “baik” dan validator pada tahap II yaitu 4,71 dan masuk ke dalam kategori “sangat baik”, dan validator materi tahap I yaitu 4,28 berada pada kategori “sangat baik” sedangkan validator tahap II yaitu 4,71 dan berada pada kategori “sangat baik”, dan validator bahasa tahap I yaitu 3,28 berada pada kategori “cukup” sedangkan validator tahap II yaitu 4,14 dan berada pada kategori “baik”. Berdasarkan hasil validasi dari tiga validator ahli, media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari dinyatakan “sangat baik” dan sudah layak digunakan serta siap untuk diuji coba.

3. Tingkat kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari telah dinyatakan praktis, Hal ini berdasarkan hasil penilaian yang telah

dilaksanakan oleh guru dan peserta didik kelompok kecil yang berjumlah 6 peserta didik dan peserta didik kelompok besar yang berjumlah 20 peserta didik. Bisa dilihat dari penilaian yang didapatkan dari guru setelah peneliti memberikan angket respon guru mendapatkan skor rata-rata akhir 4,70 yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Selanjutnya untuk angket respon peserta didik kelompok kecil yang berjumlah 6 peserta didik mendapatkan skor rata-rata akhir 4,70 yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Dan selanjutnya untuk angket respon peserta didik kelompok besar yang berjumlah 20 peserta didik mendapatkan skor rata-rata akhir 4,67 yang termasuk kedalam kategori sangat baik.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari yang dibuat bisa digunakan dalam pembelajaran sebagai alat bantu dan tambahan sumber belajar bagi peserta didik. Media ini mudah diakses melalui youtube menggunakan laptop atau smartphone. Media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari dapat digunakan sebagai alat untuk merangsang pemikiran kritis peserta didik, sehingga membantu meningkatkan pengetahuan mereka. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam menjelaskan materi gejala kemagnetan pada tema 4 subtema 1, IPAS, Kurikulum Merdeka di kelas IV A sekolah dasar.

5.3 Saran

1. Media video animasi ini diharapkan bisa membantu peserta didik lebih mudah memahami materi, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

2. Peneliti memberikan saran kepada peneliti yang ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva agar dapat melakukan pengembangan lebih lanjut, tidak hanya sebatas menilai validitas dan kelayakan seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.
3. Peneliti menyarankan agar penelitian pengembangan selanjutnya pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva menggunakan materi berbeda yang disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai sehingga, dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.