BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kaidah Pencacahan Kelas XI SMA. Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kaidah Pencacahan Kelas XI SMA, yang mana proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahap yaitu: Analisis (*Analyze*), tahap Perancangan (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan dirancang sesuai dengan tahapan STEAM, yaitu menemukan masalah dan solusi, membayangkan, perencanaan, membuat dan menguji coba. Selain itu, pengembangan media juga memperhatikan aspek hasil belajar siswa, yang meliputi aspek kognitif.
2. Kualitas Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*)

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kaidah Pencacahan Kelas XI SMA, dievaluasi berdasarkan tiga aspek kelayakan, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Dari segi validitas, media ini dinilai melalui angket validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli desain diperoleh persentase validasi masing-masing sebesar 91,7% untuk angket validasi materi dan 87,5% untuk angket validasi desain. Kedua hasil tersebut berada dalam kategori sangat valid. Untuk aspek kepraktisan, penilaian dilakukan melalui angket yang diberikan kepada guru dan 6 siswa. Guru memberikan penilaian dengan persentase kepraktisan sebesar 92% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan penilaian dari 6 siswa menunjukkan kepraktisan sebesar 90,9% juga berada pada kategori sangat praktis. Aspek keefektifan dinilai melalui angket respon siswa dengan hasil sebesar 88,42% termasuk kategori sangat efektif. Selain itu, efektivitas media juga terlihat dari hasil tes hasil belajar siswa. Pada tahap pretest, sebelum penggunaan media, skor rata-rata siswa adalah 29 yang tergolong rendah. Setelah proses pembelajaran dengan media pembelajaran video animasi skor rata-rata posttest meningkat menjadi 76,28 yang termasuk kategori sedang. Perhitungan rata-rata nilai N-Gain menunjukkan angka 0,65 yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang. Selain itu, persentase efektivitas berdasarkan skor N-Gain mencapai 65%, yang termasuk kategori cukup efektif. Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dan kelayakan dari pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis STEAM yang dikembangkan melalui aplikasi *Canva*

1.2 Saran

1. Media pembelajaran video animasi berbasis STEAM yang dikembangkan melalui aplikasi *Canva* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, media ini juga dapat digunakan oleh siswa secara mandiri maupun dalam kegiatan kelompok sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan fleksibel.
2. Meskipun Aplikasi *Canva* digunakan dalam media pembelajaran berbasis Video Animasi ini memiliki keterbatasan dalam penyajian materi, khususnya keterbatasan fitur pada versi gratis, dan kurangnya opsi kostuminasi untuk desain logo yang kompleks. Oleh karena itu, untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar peneliti menggunakan aplikasi *Canva* yang sudah berlangganan atau (*Canva Pro*) agar penyajian materi dalam media pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih efisien dan terintegrasi.