

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Hasil pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA kelas V. Dibuat dan didesain menggunakan website *Animaker*. Hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Tahapan pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA kelas V menggunakan metode DnD meliputi : 1) Identifikasi permasalahan (*Identify the problem*) yaitu melakukan wawancara kepada guru dan siswa mengenai media pembelajaran dan minat belajar siswa, identifikasi materi, 2) deskripsi tujuan (*Describe the objectives*) menjabarkan tujuan penelitian dalam pembuatan media pembelajaran animasi berbasis animake, 3) desain dan pengembangan produk (*Design & Develop the artifact*) mencakup tentang tahap desain dengan merancang GBPM, RPP, dan naskah media. Pada tahap pengembangan menentukan aplikasi yang akan digunakan oleh peneliti dalam pembuatan media pembelajaran, dan membuat media pembelajaran sesuai dengan kegunaan aplikasi yang telah ditentukan, 4) uji coba produk (*Test the artifact*) menguji cobakan media kepada para ahli materi dan ahli media terhadap media yang dibuat untuk mendapatkan validasi dan masukan untuk memperbaiki media, uji coba ke 2 dilakukan kepada guru dan siswa untuk mendapatkan respon, 5) evaluasi hasil uji coba (*Evaluate testing result*) membahas dan mengevaluasi dari komentar pada pengguna, 6) mengkomunikasikan hasil uji coba (*Communication the testing result*) hasil dari pengembang dikomunikasikan secara tulisan dalam bentuk skripsi dan secara lisan saat sidang skripsi.
2. Hasil uji kelayakan media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Untuk validasi materi mendapatkan skor 43 dengan persentase 86%. Hasil validasi media mendapatkan skor 81 dengan persentase 95%. Hasil

kelayakan media dari guru mendapatkan skor 84 dengan persentase 99%. Dan hasil kelayakan media dari 30 siswa yaitu 1388 dengan persentase 93%. Berdasarkan hasil akhir yang diberikan oleh para pengguna, media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* dikatakan “Sangat Layak” menjadi media pembelajaran saat proses pembelajaran.

3. Penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA kelas V. Dengan 4 indikator minat belajar yaitu 95,67% siswa merasa senang, 85% siswa keterlibatan siswa, 92,33% perhatian siswa, dan 95,33% ketertarikan siswa. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA kelas V dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## 5.2 Implikasi

Media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA kelas V:

1. Penggunaan media animasi berbasis *Animaker* dapat menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar saat diterapkan dalam proses pembelajaran IPA di kelas.
2. Media animasi berbasis *Animaker* dapat menjadi solusi untuk menambah variasi penggunaan media pembelajaran di kelas dalam pembelajaran IPA.

## 5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang diberikan oleh peneliti untuk kepada semua pihak yang akan melakukan penelitian ini:

1. Kepada guru, media ini dapat menjadi masukan dalam penambahan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, serta media yang digunakan lebih kreatif, inovatif, dan dapat memberikan dampak yang besar terhadap pembelajaran IPA di sekolah.
2. Kepada pihak yang akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker*, dapat mengembangkan media dengan membuat ilustrasi yang dibutuhkan, sehingga menjadi lebih bagus dan bervariasi.