

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengembangan media pembelajaran video animasi interaktif pada materi transformasi energi kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Proses pengembangan dilaksanakan sesuai dengan prosedur model penelitian ADDIE dengan metode D&D (*design and development*). Penelitian dilakukan dengan melalui tahapan ADDIE, meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran video animasi interaktif pada materi transformasi energi di kelas IV Sekolah Dasar. Proses pengembangan video animasi interaktif ini dilakukan sesuai dengan tahapan ADDIE yang telah dipilih.
- 2) Hasil validasi kelayakan media dinilai melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi kelayakan tersebut diperoleh persentase 88,89% dari ahli materi dengan interpretasi “Sangat Layak”, 91,1% dari ahli media dengan interpretasi “Sangat Layak”, dan 79,17% dari ahli bahasa dengan interpretasi “Layak”. Secara keseluruhan, media pembelajaran video animasi interaktif pada materi transformasi energi di kelas IV Sekolah Dasar memperoleh persentase 86,39% dengan interpretasi “Sangat Layak” berdasarkan pada penilaian validasi ahli. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi interaktif yang telah dikembangkan ini sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPAS pada materi transformasi energi di kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Hasil penilaian respon pengguna dilakukan oleh guru dan 25 siswa kelas IV SDN 128 Haurpancu. Berdasarkan penilaian respon guru diperoleh persentase 85,42% dengan interpretasi “Sangat Layak” dan hasil penilaian respon siswa memperoleh persentase 87,96% dengan interpretasi “Sangat Layak”. Secara keseluruhan media pembelajaran video animasi interaktif pada materi transformasi energi di kelas IV Sekolah Dasar memperoleh persentase 86,69%

dengan interpretasi “Sangat Layak” berdasarkan pada penilaian guru dan siswa sebagai pengguna. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi interaktif yang telah dikembangkan ini sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPAS pada materi transformasi energi di kelas IV Sekolah Dasar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli serta hasil respon guru dan siswa selaku pengguna, media pembelajaran video animasi interaktif ini dinilai sudah sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi transformasi energi kelas IV Sekolah Dasar. Maka dari itu, implikasi yang dapat dilakukan mengacu pada penelitian yang telah dilakukan yakni sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran video animasi interaktif pada materi transformasi energi ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mempermudah guru untuk menyampaikan materi transformasi energi.
- 2) Media pembelajaran video animasi interaktif dapat menjadi bantuan bagi siswa dalam memahami materi transformasi energi.
- 3) Penggunaan media pembelajaran video animasi interaktif memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan sehingga siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dan pihak-pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran video animasi interaktif pada materi transformasi energi kelas IV Sekolah Dasar. Adapun rekomendasi yang dapat peneliti berikan yakni sebagai berikut.

- 1) Dalam proses desain dan pengembangan yang sudah dilakukan, peneliti mengalami kesulitan dalam pembuatan isi konten video animasi interaktif. Peneliti tidak menggunakan situs *Animaker premium* sehingga terdapat keterbatasan ilustrasi dan gambar yang tersedia. Oleh karena itu, sebaiknya peneliti selanjutnya juga membuat gambar dan ilustrasi sendiri selain dari berbagai situs. Hal ini untuk mengantisipasi keterbatasan gambar dan ilustrasi apabila peneliti menggunakan situs *Animaker non-premium*.

- 2) Keterbatasan waktu eksekusi membuat produksi dalam penelitian ini kurang maksimal. Untuk itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat menemukan saran dan cara yang lebih efektif untuk memaksimalkan proses produksi media yang dikembangkan.