

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada pembahasan di dalam bab IV, maka kesimpulannya yang didapat ialah:

1. Berdasarkan kelayakan ahli materi, ahli media, dan respon siswa terhadap media pembelajaran pada Tema 5 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 3 Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar.
2. Berdasarkan Validasi dari media yaitu 98% dan validasi materi yaitu 96%. Hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini layak dan valid digunakan. Pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada Tema 8 Subtema 3 pada tematik dilakukan dengan tahap-tahap penelitian yaitu tahap menemukan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, uji coba, revisi produk. Dengan menggunakan angket respon siswa yang digunakan untuk melihat kelayakan media.
3. Media Video Animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari hasil peningkatan pada hasil belajar siswa yang diukur dengan angket before after dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil angket after memiliki nilai yang tinggi dibandingkan pada before dan dapat disimpulkan bahwa media Video Animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Jenggolo.

B. Saran

Berkaitan dengan penelitian ini dalam kemajuan dan keberhasilan proses pembelajaran, peneliti memberikan saran:

1. Kepada lembaga, diharapkan dengan pengembangan media ini dan setelah dilakukannya penelitian di sekolah hal ini bisa dijadikan referensi untuk pembelajaran, serta bisa menambah wawasan bagi guru dalam memilih dan membuat media pembelajaran yang efektif untuk proses pembelajaran yang diharapkan terutama di masa yang masih adanya Covid-19 yang cukup mengganggu pada jam mengajar untuk guru.
2. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan dalam penelitian Research and Development dengan model ADDIE pada media pembelajaran *quizizz* ini yang dijadikan sebagai referensi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah atau memperbaiki pengembangan media animasi berbasis canva untuk meningkatkan motivasi siswa selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agip. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik Pada Materi Getarand dan Gelombang*. Jakarta: Yrama.
- Ambarwati, T.H. 2014. *Penerapan Metode Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dilemngkapi Media Macromedia Flas Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Ilmiah.
- Aqib, Z. 2013. *Model Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : Yrama Widya.
- Arends. 2015. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto. 2010. *Pengembangan Media GQsky Berbasis Aplikasi Make It Create Educational Games Pada Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Video Edutainment Pada Peserta Didik*. Jakarta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia.
- Arsyad, A. 2017. *Pengembangan Media Komik Literasi Berbasis Digital*. Jombang: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2015. *Pengaruh Pengunaan Media Pembelajaran Audia Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Bandung: Diss. FKIP UNPAS.
- Depdikbud. 1982. *Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi, F.F. & Handayani, S.L. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4): 2530-2540. DOI: 10.31004/basicedu.v5i4.1229.
- Dimiyati. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, S. & Zain, B.A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi.Y.A., Adi, E.P., & Sulthoni. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 6(2): 97-102. DOI: 10.17977/um031v6i22020p097.
- Endang. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Geografis Indonesia Tema Ekosistem Mata Pelajaran Tematik Kelas V SD Negeri Datinawong*. Jakarta:.....

Hapsari, G.P.P. & Zulherman, Z. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4): 2384-2394. DOI: 10.31004/basicedu.v5i4.1237.

Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.

Hartono, R. 2013. *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*. Bandung: Diva Press.

Herwani, S. 2022. Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX. *Journal on Teacher Education*, 3.2: 120-126.

Kusnandar. 2007. *Guru Professional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Majid. 2014. Pengembangan Media Moraku pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 8(2): 741-751.

Margareta, W. & Ayriza, Y. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan*, 9(1): 1-16. DOI: 10.21831/jpk.v8i1.21489.

Mulyatiningsih, E. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nana, S. & Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nana, S. & Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Permatasari, I.S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A.S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan pada Mapel IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1): 34-48. DOI: 10.24042/terampil.v6i1.4100.

Sanjaya. 2013. *Pengantar Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Sudjana. 2013. Studi Pendahuluan Kontribusi Fasilitas Belajar dan Tingkat Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Pembelajaran dalam Jaringan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(1): 36-41.

Sugiono. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Pendidikan Problem Solving pada Materi hukum Newton Tentang Gravitasi*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Sugiyono. 2007. *Pemberdayaan Perempuan Melalui Sekolah Perempuan: Studi Deskriptif di Institut KAPAL Perempuan Kelurahan Kalibata Kecamatan Pancoran Jakarta Selatan*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Sugiyono. 2015. Pengaruh Karakteristik Individu Jaminan Sosial Dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan pada LPD Desa Adat Peguyangan Kecamatan Denpasar Utara. *Jurnal Emas*, 3(4): 37-51.
- Sugiyono. 2015. Pengembangan Media Komik Lipat Rantai Makanan Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Analisis. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(1): 1-10.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Trisnaningsih, S. 2007. *Independensi Auditor dan Komitmen Organisasi Sebagai Mediasi Pengaruh Pemahaman Good Governance, Gaya Kepemimpinan, dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Auditor*. Skripsi. Makassar: Universitas Hasanudin Makassar.