

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan capcut pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II SD telah dilaksanakan dan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Kevalidan media video animasi berbasis plotagon dan capcut pada materi tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 diukur oleh: 1) Ahli Materi dengan skor presentase 100% dengan kategori “sangat valid”, 2) Ahli Materi dengan skor presentase 100% dengan kategori “sangat valid”. Kepraktisan diukur dari respon peserta didik setelah menggunakan media tersebut yang diukur menggunakan angket respon siswa dengan skor presentase 88% dengan kategori “sangat praktis”.

Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis plotagon dan capcut layak digunakan sebagai media pembelajaran tema 6 subtema 4 pembelajaran

1. Pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan capcut pada materi tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang diukur melalui *pretest* diketahui skor yang diperoleh yaitu 1427 dengan persentase kelulusan 15%. Sedangkan untuk skor *posttest* memperoleh skor 1739 dan persentase kelulusan klasikal 90% sehingga persentase

peningkatan hasil belajar yaitu 75% dengan keterangan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran bagi pemanfaatan produk

Media video animasi berbasis plotagon dan capcut pada tema 6 subtena 4 pembelajaran 1 ini dapat dimanfaatkan guna menunjang proses kegiatan pembelajaran, media video animasi ini juga mampu memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

2. Saran bagi pengembang produk lebih lanjut

Dalam pembuatan media video animasi berbasis plotagon dan capcut ini hanya terbatas pada materi tema 6 subtema 4 pembelajaran 1, maka dari itu perlu diperlebar lagi sehingga mampu mencakup materi pembahasan pembelajaran tematik lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Adkhar, B.I. 2015. Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes. Surabaya: <https://lib.unnes.ac.id/24027/1/1102411080.pdf> diakses pada 24 Januari 2021
- Agustien, R. dkk. 2018. Pengembangan Media pembelajaran Viseo Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE (Jurnal Edukasi Vol. 1 2018) Jember: UNEJ <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/download/8010/5647/> diakses pada 18 Januari 2021
- Angko, M. N., & PPs, M. T. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal KWANGSAN Vol. 1*
- Anitah, S. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Annas, S. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: raja Grafindo
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Apriansyah, M.R. 2020. Pengembangan Media Video Berbasis Animasi (Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Vol. 9 No. 1 2020) Jakarta: UNJ <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/download/12905/806> [2](#) diakses tanggal 18 Januari 2021
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Bloom, B.S (ed). 1956. *Taxonomy of educational objective educational goals. Handbook I cognitive domain*. New York: David McKay Company

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Gunawan & Retno. 2012. Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. (Jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran Vol.2, No.02 2012). Madiun: UNIPMA <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/50/47> diakses tanggal: 12 Januari 2021
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Seti
- Irham, M. 2014. *Psikologi Pendidikan: teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Russ Media
- Johari, A. dkk. 2014. Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Revrigeran Terhadap hasil Belajar Siswa. (Jurnal of Mechanical Engineering Education, Vol. 1. No. 1 2014) Bandung: UPI <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/viewFile/3731/2653> diakses pada 13 Januari 2021
- Kustandi, S. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Raja Grafindo
- Nashar, 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan pembelajaran*. Jakarta: Delia Press
- Ngalim, P. 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Rasyid, I.K.S, Rohani. 2018. *Manfaat Media dalam pembelajaran*. (AXIOM: Vol.VII No 1). UIN-SU Medan
- Sanjaya, Wina. 2016 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N. 2011. *Metode Peneliitian Pendidikan*. Bandung: Rosadakarya
- Undang-undang. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementrian