

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media dan uji coba terhadap media video animasi berbasis Plotagon dan Kinemaster dalam mengembangkan minat belajar peserta didik kelas II SD Negeri 3 Babadan dapat disimpulkan bahwa:

1. Media video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* dikatakan valid digunakan dalam pembelajaran tematik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penilaian ahli materi yang terdiri dari 3 aspek yakni (relevansi materi dengan silabus dan tujuan pembelajaran, kualitas materi, Bahasa dan tipografi) masing-masing aspek mendapatkan presentase 100%. Penilaian dari ahli media yang terdiri dari 6 aspek yakni (fungsi dan manfaat, visual media, audio media, tipografi, Bahasa, dan pemrograman media) masing-masing aspek mendapatkan presentase 100%. Hal ini dapat diartikan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* dalam kategori "Sangat Baik" dan "Tidak Revisi" dapat diterapkan.
2. Media video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran tematik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penilaian pengisian angket keterbacaan dan kemenarikan oleh peserta didik. Penilaian angket keterbacaan dibagi menjadi 4 aspek yaitu

(huruf, bahasa, kalimat, dan ejaan). Keempat aspek tersebut didapatkan persentase masing-masing sebesar 100%. Keterbacaan media dalam aspek tampilan program dinyatakan dalam kategori “Sangat Baik dan Sangat Layak”. Kemerarikan media dalam aspek yaitu (kemerarikan, respon siswa, keaktifan siswa, motivasi, dan kejelasan). Masing-masing mendapatkan persentase sebesar 100% dinyatakan dalam kategori “Sangat Baik dan Sangat Layak”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* “Sangat Baik dan Sangat Layak” digunakan.

3. Terdapat peningkatan minat belajar pada siswa kelas II di SD Negeri 3 Babadan, hal ini dibuktikan dengan perolehan skor dari kelompok kecil sebelum menggunakan media animasi masuk kategori “Sedang” dengan presentase 63% meningkat menjadi 100% dengan kategori “Tinggi”. Kelompok terbatas sebelum menggunakan media animasi masuk kategori “Rendah” dengan presentase 53% menjadi 100% dengan kategori “Tinggi”.

B. Saran

Berkaitan dengan hasil penelitian dan kesimpulan, maka demi kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi lembaga, diharapkan dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan meningkatkan kreatifitas guru

dalam menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi masukan yang baik tentang media pembelajaran berupa video animasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai referensi. Jika menggunakan video animasi sebagai penelitian khususnya di kelas bawah, sebaiknya gambar animasi lebih dominan ditampilkan dari pada teks, warna yang digunakan lebih terang dan cerah, bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.
3. Bagi Pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan tentang penelitian yang bersifat R&D (*Research and Development*) dan dapat dijadikan sebagai refrensi.
4. Perlunya penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media video animasi pembelajaran berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* untuk pembelajaran dan materi yang lain.
5. Menghasilkan produk media pembelajaran yang bermanfaat bagi pembelajaran siswa terutama siswa sekolah dasar, pengembangan media pembelajaran menggunakan model *ADDIE* karena lebih mudah dan lebih efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, R, H, S. 2020. *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran*. <http://amoito-konaweselatan.id.pdf> (Online) diakses pada tanggal 09-08-2021 Pukul 21.35 Vol.7 No.5
- Apriansyah, M. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Jurnal Pensil, 9 (1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/Jpensil.V9i1.12905>.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 2010. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud. 1992. *Materi Latihan Kerja Guru PMP SLTP*. Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah: Jakarta.
- Efendi, M. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran Pengantar Kearifan Pemahaman KBK, KTSP dan SBI*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Eka, G, P. 2014. *Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam Untuk Siswa Tuna Grahita Ringan*. <https://www.eprints.uny.ac.id.pdf>. (Online) diakses pada tanggal 02 April 2021 Pukul 20.10
- Fatmawati, dkk. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Pendidikan, 12.
- Gie, T, L. 2014. *Cara belajar yang efektif*. Cet. I: Yogyakarta PUBIB
- Gora, W. 2004. *Animasi 3D Instant Menggunakan Ulead Cool 3D Studio*. Yogyakarta: Andi.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Adhya Bakti.
- Hujair, AH, Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Isti, L. A dkk. 2020. *Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. <https://www.journal.unesa.ac.id.pdf>. Diakses pada tanggal 22-11-2020 Pukul 22.50 Vol. IV No. I
- Jamil, S. 2012. *56 Games untuk Keluarga*. Jakarta: Republika Penerbit.
- Johari, A. Dkk. 2014. *Penerapan Media Video Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Revrigen Terhadap Hasil Belajar Siswa*. <https://www.ejournal.upi.edu.pdf>. (Online) diakses pada tanggal 03-11-2020 Pukul 10.00 Vol. 1 No. 1
- Kemendikbud. 2020. *SE Sesjen Nomor 15 Tahun 2020 Bersama Hadapi Corona*. <https://www.bersamahadapikorona.kemendikbud.go.id.pdf>. (Online) diakses pada tanggal 24-02-2021 Pukul 19.55

- Kemendikbud. 2020.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemdikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>
- Munir. 2017. *Multimedia dan Konsep Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Permatasari, dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hand Move dengan Konteks Lingkungan pada Mapel IPS*. <https://www.ejournal.radenintan.ac.id.pdf>. (Online) diakses pada tanggal 27-10-2020 Pukul 19.50 Vol. 6 No.1
- Prasetya, dkk. 2021. *Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika*. <https://www.ejournal.undiksha.ac.id.pdf>. (Online) diakses pada tanggal 12 Juli 2021 Pukul 08.20
- Ponza, P, J, R, dkk. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. <https://www.ejournal.undiksha.ac.id.pdf>. (Online) diakses pada tanggal 22-11-2020 Pukul 22.36 Vol. 6 No.1
- Putri, A, W, S. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD*. <https://www.repository.upy.ac.id.pdf> (Online) diakses pada tanggal 27-10-2020 Pukul 19.35
- Rasyid. 2010. *Indikator-Indikator Minat*. Jakarta: Bumi Aksara
- Riduwan. 2014. *Metode dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rochima, S. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Media Animasi pada Pokok Bahasan Luas Segitiga*. <https://www.etheses.uin-malang.ac.id.pdf>. (Online) diakses pada tanggal 12 Juli 2021 Pukul 08.10
- Rusman, K, D. dan Riyana, C. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informatika dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sadiman Dkk. 2003. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudarma, dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks Dan Image*. Graha Ilmu.
- Sulo, S.L.L & Umar T. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sardiman, A, M. 2015. *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*, Cet. IV; Jakarta: CV. Rajawali.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2013. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. (Online). diakses pada tanggal 15-01-2021.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Karakteristik Anak Usia SD*. <http://www.staff.uny.ac.id.pdf> (Online) diakses pada tanggal 12-12-2020
- Sugiyono. 2015. *Statistik Nonparametris untuk Penelitian*. CV. Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto, A. 2013. *Psikologi Umum*. Cet. VII; Jakarta: Aksara Baru.
- Suryani, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, A, H. 2002. *Animasi dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Taufani. 2008. *Minat. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tirtarahardja, U dan Sulo, L. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahyudi, N. G. (2019). Desain Pesan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Era Digital. 3(1), 15–16.
- Wina, S. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Widiyasanti, M dan Yulia. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Kelas V*. <https://www.journal.uny.ac.id.pdf>. Diakses pda tanggal 22-01-2021 Pukul 22.02. Vol. VIII No. 1
- Wuryanti, U dan Badrun, K. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Siswa Sekolah Dasar*. <https://www.researchgate.net.pdf>. Diakses pada tanggal 22-11-2020 Pukul 22.00
- Zahra, S. B. (2016). *Effect Of Visual 3d Animation In Education*. *European Journal Of Computer Science And Information Technology*, 4(1), 1–9.