

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *canva* pada mata pelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan kelas IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran animasi berbasis *canva* dikatakan layak, berdasarkan hasil validasi produk oleh validator ahli materi dan validator ahli media setiap indikator produk media pembelajaran animasi berbasis *canva* mencapai kevalidan yang tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rerata skor Aiken's V 0,96 yang termasuk pada kategori sangat tinggi.
2. Produk media pembelajaran animasi berbasis *canva* dinyatakan efektif, berdasarkan hasil analisis uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 14,39 dan nilai t_{tabel} adalah 2,045. Dikarenakan nilai t_{hitung} yaitu 14,39 lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu 2,045. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *canva*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka saran pemanfaatan produk media pembelajaran animasi berbasis *canva* dari hasil pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Produk media pembelajaran animasi berbasis *canva* ini sudah diuji kelayakan dan keefektifannya, maka disarankan kepada guru Sekolah Dasar untuk menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *canva* ini pada kegiatan pembelajaran di kelas. Karena saat ini siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *canva*, khususnya pada siswa kelas IV.

2. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran animasi berbasis *canva* terbukti memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, diharapkan pihak sekolah dapat mendukung pemanfaatannya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa kebijakan yang mendorong penggunaan media pembelajaran inovatif serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *canva* dengan model ADDIE ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan. Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *canva* pada materi lain yang belum diteliti, sehingga dapat memperluas penerapan media dalam berbagai konteks pembelajaran.
- b. Memperluas subjek penelitian agar hasil yang diperoleh memiliki cakupan yang lebih luas dan tidak terbatas pada satu kelompok saja.
- c. Menambahkan instrumen tanggapan siswa untuk mengetahui tingkat *user friendly* media pembelajaran animasi berbasis *canva*.