BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah Media pembelajaran video animasi *Eco-Anim* berbasis *Animaker* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VII MTs pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati. Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi *Eco-Anim* berbasis *Animaker* yang dikembangkan menggunakan jenis penelitian Research & Development yang mengacu pada model ADDIE Model ini terdiri dari lima tahap: Pada tahap pertama yaitu tahap analyze, di tahap ini dilakukan analisis kesenjangan kinerja dan identifikasi sumber daya, karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Pada tahap kedua yaitu design, yang melibatkan sasaran kinerja, inventarisasi tugas, dan strategi pengujian soal. Di tahap develop, peneliti membuat media pembelajaran sesuai desain yang telah dibuat dan memvalidasikannya kepada validator ahli materi, ahli media, dan melakukan revisi formatif. Pada tahap implement, mempersiapkan guru, siswa dan lingkungan belajar, dan uji coba skala kecil, serta produk yang dikembangkan diuji coba dengan 34 siswa kelas 7J MTsN 1 kota Kediri. Sedangkan pada tahap akhir yaitu evaluate, peneliti melakukan evaluasi dari tahap analyze sampai dengan tahap implement.
2. Media Kelayakan media dalam penelitian pengembangan ini diperoleh melalui analisis data oleh ahli media, dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi *Eco-Anim* berbasis *Animaker* termasuk dalam kategori sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dari ahli media menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 91,4%, yang termasuk dalam kategori sangat valid dan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Ahli materi memberikan penilaian sebesar 87,1%, yang juga masuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, tingkat kesepakatan antar validator menunjukkan konsistensi yang tinggi sehingga dapat diandalkan sebagai landasan yang kuat untuk menilai kelayakan media.

3. Penggunaan media pembelajaran video animasi *Eco-Anim* berbasis *Animaker* dalam pembelajaran IPA materi ekologi dan keanekaragaman hayati di kelas 7J MTsN 1 kota Kediri terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh hasil hipotesis, Langkah pertama adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai pretest memiliki signifikansi sebesar 0,251 (lebih dari 0,05), sehingga data pretest berdistribusi normal. Sementara itu, nilai posttest memiliki signifikansi sebesar 0,011 (kurang dari 0,05), yang berarti data posttest tidak berdistribusi normal. Karena data posttest tidak terdistribusi normal, maka dilakukan uji lanjutan menggunakan uji non-parametrik, yaitu uji Wilcoxon, Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, sehingga hipotesis diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Eco-Anim* berbasis *Animaker* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati. Selain itu, berdasarkan perhitungan N-Gain score, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,7991, yang termasuk dalam kategori tinggi karena nilai N-Gain > 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Eco-Anim* berbasis video animasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

- a. Bagi sekolah, media pembelajaran *Eco-Anim* berbasis *Animaker* dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi pendidik, media pembelajaran *Eco-Anim* berbasis *Animaker* dapat digunakan sebagai media yang efektif dalam pembelajaran IPA terutama pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati semester genap pada kelas VII SMP/MTs.
- c. Bagi siswa, Peningkatan hasil belajar dapat dicapai secara efektif menggunakan media pembelajaran *Eco-Anim* berbasis *Animaker*.
- d. Bagi peneliti, media pembelajaran *Eco-Anim* berbasis *Animaker* dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran *Eco-Anim* berbasis *Animaker* diharapkan dapat digunakan secara berlanjut pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati di MTsN 1 Kota Kediri maupun di sekolah lainnya maupun di semua sekolah tingkat SMP/MTs kelas VII. Namun, untuk pengimplementasian produk harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran *Eco-Anim* berbasis *Animaker* telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya, diharapkan memperluas cakupan materi-agar lebih menarik dan mengintegrasikan isu-isu terkini yang relevan, sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, peneliti berharap bahwa hasil pengembangan berikutnya tidak hanya focus pada tampilan gambar statis, tetapi juga akan mengoptimalkan penggunaan animasi yang lebih bervariasi lagi untuk meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa.