

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan proses pengembangan serta luaran uji coba media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva dalam pembelajaran. Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial pada materi perubahan wujud benda, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

##### 1. Proses pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik adalah bagian dari tahap pertama. Tahap desain berfokus pada perancangan produk, dan tahap pengembangan melibatkan validasi oleh ahli media, ahli matematik, dan ahli matematika. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah semua bagian dari pengembangan media ini menggunakan model ADDIE. Analisis kurikulum, kebutuhan, dan karakteristik siswa dilakukan pada tahap awal. Kemudian, tahap desain berfokus pada perancangan produk, dan tahap pengembangan melibatkan validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli instrumen, dan ahli *pretest* dan *posttest*. Untuk meningkatkan media yang dibuat oleh peneliti, tahap implementasi dilakukan pada siswa kelas IV. Setelah itu, setiap tahap, dari analisis hingga implementasi, evaluasi.

##### 2. Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

Uji kelayakan dalam penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner validasi kepada para ahli, yang terdiri dari ahli instrumen, media,

materi, pembelajaran, serta ahli dalam soal pretest dan posttest untuk siswa kelas IV di UPT SDN 85 Mandepo Gresik. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan persentase 98% dalam kategori kelayakan "Sangat Layak", sementara ahli materi 1 memperoleh nilai 100% dalam kategori "Sangat Layak". Di sisi lain, ahli materi 2 mendapatkan hasil 98%, sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Validasi dari ahli pembelajaran untuk video animasi berbasis aplikasi Canva tentang perubahan wujud benda mendapatkan persentase 100%, yang berarti media tersebut tergolong sangat layak. Sedangkan hasil validasi dari ahli *pretest* dan *posttest* menunjukkan persentase 100% dengan kategori layak, dan hasil yang diberikan oleh ahli instrumen mencapai 92%, sehingga juga dikategorikan sangat layak. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva yang telah mengalami proses pengembangan dan revisi sesuai dengan rekomendasi terbukti layak untuk diterapkan kepada siswa kelas IV SD/MI, khususnya untuk materi perubahan wujud benda.

### 3. Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

Hasil analisis data dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan. Dari percobaan berdasarkan kelompok besar, rata-rata nilai pretest tercatat sebesar 34%, sedangkan *posttest* menunjukkan rata-rata yang lebih tinggi yaitu 84%. Nilai terendah yang diperoleh pada *posttest* adalah 80, sementara nilai tertinggi mencapai 90. Berdasarkan pengujian N-Gain *Score*, rata-rata skor n-gain mencapai 0,73 atau di bawah 0,7, dengan persentase n-gain sebesar 73% atau masih di bawah 76%. Pengujian normalitas menunjukkan bahwa rata-rata skor untuk kelompok besar pada *pretest* adalah 0,011 dan untuk data posttest tercatat  $<0,001$ , keduanya menunjukkan nilai di bawah batas signifikansi 0,05. Hasil normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kelompok besar tidak terdistribusi secara normal. Dengan demikian, analisis berikutnya menggunakan *metode statistik non-parametrik*, yaitu *Wilcoxon signed rank test*. Hasil dari *Wilcoxon signed rank test* menunjukkan bahwa kelompok besar mengalami

peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretest*, dengan rata-rata peringkat (*mean rank*) sebesar 11,00 dan jumlah peringkat (*sum of rank*) sebanyak 231,00. Tidak ada nilai yang lebih rendah pada *posttest* (*negative ranks* =0) maupun nilai yang sama (*ties*=0). Dengan hasil ini, pengujian *Wilcoxon* mengindikasikan bahwa semua peserta didik menunjukkan peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* setelah penerapan media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lanjutan Produk**

### **1. Saran Pemanfaatan**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terdapat beberapa saran dalam pemanfaatan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Bagi peserta didik, media ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang efisien untuk meningkatkan hasil pendidikan. Penggunaan alat ini memfasilitasi pemahaman materi tentang perubahan bentuk objek di kelas sekaligus mendorong pencapaian pembelajaran yang lebih baik.

#### **b. Bagi Pendidik**

Bagi para pendidik, media ini diharapkan bisa mendukung dalam menyampaikan materi dengan lebih efisien, sehingga berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih memuaskan. Di samping itu, pemanfaatan media digital yang berlandaskan aplikasi canva ini memperluas wawasan para pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa di dalam kelas.

#### **c. Bagi Dosen**

Bagi dosen hasil penelitian ini dapat memberikan bimbingan pada mahasiswa dengan topik judul skripsi sesuai dengan keahlian dosen dan juga pengalaman dosen dalam bimbingan.

d. Bagi Lembaga Sekolah

Untuk lembaga sekolah, media ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menentukan media pendukung untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat meningkatkan semangat para pengajar dalam memanfaatkan media interaktif seperti video animasi yang berbasis aplikasi Canva guna mempermudah kegiatan belajar mengajar di dalam kelas..

e. Bagi Universitas Islam Syekh Wasil Kediri (UIN Kediri)

Bagi Universitas Islam Syekh Wasil Kediri (UIN Kediri) hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi pada perpustakaan.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi Peneliti selanjutnya mereka harus mengembangkan media video yang lebih bagus dan menarik dan diuji dengan skala yang lebih besar atau di uji di sekolah yang berbeda.

## **2. Saran Diseminasi Produk**

Media video animasi yang didasarkan pada aplikasi Canva telah dirancang untuk topik perubahan bentuk objek bagi siswa kelas IV dan dapat digunakan di Madrasah Ibtidaiyah maupun Sekolah Dasar atau institusi pendidikan sejenis. Dalam tahap pengembangan dan distribusinya, sangat penting untuk memperhatikan sifat-sifat unik peserta didik. Di samping itu, tahap-tahap pengembangan dan distribusi sebaiknya

disusun berdasarkan hasil evaluasi agar media yang dihasilkan benar-benar efisien dan memberikan umpan balik untuk perbaikan di masa mendatang.

### **3. Saran Perkembangan Lanjutan Produk**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media video animasi berbasis aplikasi canva berisi materi perubahan wujud benda untuk peserta didik kelas IV. Terkait produk tersebut, Adapun saran untuk pengembang media video animasi berbasis aplikasi canva selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Media pengembangan video animasi berbasis aplikasi canva memiliki kapasitas file yang cukup besar, sehingga disarankan agar peneliti selanjutnya mengembangkan versi dengan ukuran file lebih kecil agar lebih ringan dan mudah diakses.
- b. Peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi canva dengan desain yang lebih inovatif, kreatif, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.