

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam menganalisis kebutuhan yang telah dilakukan terdapat permasalahan yang dihadapi peserta didik khususnya dalam proses pembelajaran di kelas karena kurangnya variasi media pembelajaran yang dimanfaatkan. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi dengan materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Desain pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Biologi kelas XI di SMA Negeri 2 Tana Toraja meliputi tahapan perancangan media pembelajaran, dan pembuatan storyboard serta mengumpulkan komponen yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis video animasi
3. Media pembelajaran berbasis video animasi ini dikembangkan dan divalidasi untuk melihat kelayakan dari media yang divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi sehingga dapat di uji cobakan guna dalam proses pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media skor secara keseluruhan sebanyak 80 dengan persentase sebesar 81,25% termasuk

dalam kategori “Valid” dan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 48 dengan persentase sebesar 96% termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil uji coba kepraktisan yaitu hasil respon siswa diperoleh skor secara keseluruhan 1383 dengan persentase sebesar 84,57% termasuk dalam kategori “Sangat Menarik”. Sedangkan hasil respon guru diperoleh skor secara keseluruhan 72 dengan persentase sebesar 90% termasuk dalam kategori “Sangat Menarik”

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan tersebut maka dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik maka perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru agar dapat menggunakan media pembelajaran salah satunya media video animasi sebagai inovasi dalam mengajar agar penggambaran terhadap materi yang bersifat abstrak dapat lebih muda di gambarkan.
2. Bagi peneliti berikutnya disarankan agar dapat mengembangkan media animasi berbasis *powtoon* pada materi biologi lainnya sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian ini.
3. Bagi peserta didik agar dapat menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi berbasis *powtoon* sebagai media belajar peserta didik secara mandiri dimanapu melalui laptop, hp dengan berbagai aplikasi digital.

