**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 Kesimpulan**

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dibawah ini adalah penjelasan tentang cara mendesai media pembelajaran digital berbantuan *CapCut.* Mendesain media yang akan di kembangkan dengan menggunakan beberapa animasi dan potongan video-video dari aplikasi yang akan digabungkan dalam satu video pembelajaran yang menggunakan aplikasi *CapCut.* Backround yang kita gunakan di ambil dari aplikasi canva sesuai dengan kebutuhan kita, selanjutnya animasi kita dapatkan dari aplikasi animator, potongan video-video yang terdapat di dalam video pembelajaran di ambil dari youtube dan semua desain itu digabungkan di dalam aplikasi *CapCut*, dan juga untuk suara yang ada didalam video di edit menggunakan aplikasi *CapCut.* video tersebut dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa agar tidak bosan dalam belajar, dan juga kesesuaian backround dengan tema yang saya ambil.

2. Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 70%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 80% maka materi yang dicantumkan di dalam media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* dikategorikan layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 70% maka materi tersebut yang di dalam media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* dikategorikan layak. Sehingga materi yang sudah di validasi layak untuk di cantumkan di media pembelajaran digital. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli media keseluruhan mencapai 80%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 80% maka media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* dikategorikan layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 80% maka media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* dikategorikan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dengan persentase 80% hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori “layak”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revis.

**5.2 Saran**

Berdasarkan (*Analysis, Design, Development*.) yang telah diselesaikan, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Sekolah

Pelatihan diperlukan untuk meningkatkan keterampilan pendidik yang ada disekolah tersebut agar teknologi yang tersedia di sekolah dapat tercipta dan dimanfaatkan sebaik mungkin seperti media pembelajaran digital berbantuan *CapCut*.

1. Bagi Guru

Dapat memanfaatkan media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi peduli terhadap makhluk hidup.

1. Bagi pembaca

Sebaiknya dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* agar dapat dihasilkan produk yang lebih inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.