BAB V KESIMPULANDANSARAN

# Kesimpulan

Berdasarkanhasilanalisisdatapada babIVdapatdisimpulkanbahwa:

* + 1. setelah dilakukan penelitian pengembangan dengan tahapan ADDIE menghasilkansebuahprodukmediapembelajaranyaitumediavideostoryline pada pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas V SD.
		2. Hasil kelayakan media storyline pada pembelajaran IPAS materi ekosistem berdasarkannilaivalidatorahlimediamendapatkanpenilaian82%sedangkan untuk penilaian dari validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 91% sehinggavideostorylineyangdikembangkandapatdikategorikanlayakuntuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi ekoisistem.
		3. Media video storyline yang dikembangkan praktis digunakan siswa untuk belajar, sehingga mendapatkan nilai diatas KKM yaitu sebesar 91 dan dapat dinyatakn dengan kategori tuntas.

# Saran

Dalammelakukanpenelitianini,penelitimendapatkanbeberapakendala

dan juga keberhasilan. Untuk itu peneliti memberikan beberapa saran yang berkaitandenganpenelitianpengembanganini,saraninidiberikankepadasiapa saja yang keinginan untuk melakukan penelitian yang sama atau melakukan inovasi-inovasibarudalampengembanganmediaini.Sarandaripenelitiadalah sebagai berikut:

* + 1. Bagiguru
			1. Gurudapatmenggunakanmediapembelajaranyangsudahterbuktivalid ini untuk menyampaikan materi ekosistem atau menjadikan media pembelajaraninisebagaipanduandalammengembnagkanmedia

pembelajaranpadamaterilain.

* + - 1. Guru diharapkan agar dapat menciptakan pembelajarn kreatif dan inovatif untuk menarik pemahamn siswa dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif.
			2. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai panduan untuk mengembangakn media pembelajaran.
		1. Bagisekolah
			1. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan software untuk mata pelajaran lainnya.
			2. Untuk menginstruksikan kepada guru-guru mata pelajaran lain agar menjadi masukan atau pedoman pada media yang dikembangkan ini untuk mengembagkan media pembvelajaran dengan menggunakan software yang sama pada mata pelajaran masing-masing.
		2. Disarankanuntukpenelitiagarterlebihdahulumenguasaisoftwarestoryline ini,agarprosespembuatanmediapembelajarantidakmemakanwaktuyang lama dalam mendesain produk yang ingin dikembangkan.
		3. Bagipeserta didik

Dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi serta meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran.