# BAB V KESIMPULANDANSARAN

* 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan dengan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu AnalIsis (*Analysis*). Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahlimedia yaitu dosen, dan angketrespon siswa. Dari data validasiahli materi (dosen) mencapai 88%, ahli media(dosen)mencapai 93% serta respon siswa mencapai 85,5% . Jika persentase yang diperoleh mencapai 81%-100%, maka media pembelajaran video animasi berbasis Project Based Learning (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan diatas diperoleh persentase 88%, 93%, 85,5%, maka media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* dikategorikan sangat layak.

Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasiberbasis*ProjectBasedLearning*(PjBL)menggunakanaplikasi*CapCut* padatemapeduliterhadapmakhlukhidupdikelasIVSDmengalami

peningkatan dengan perolehan nilai N-gain 0.39 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa mmedia pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa, meskipun pengaruh media tersebut masih dalam kategori sedang, namun sudah dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi CapCut pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

# Saran

Berdasarkanhasil penelitiandankesimpulan,adapunsaransebagaiberikut:

* + 1. Bagi peserta didik, media pembelajarn video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memahami dan mempermudah peserta didik dalam menguasai materi yang diberikan.
    2. Bagi guru, pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* Pada tema peduli terhadap makhluk hidup adalah salah satu cara untuk membntugurudalam menyampaikanmateri pembelajaranke peserta didik sehingga tidak membosankan.
    3. Bagi sekolah, untuk memberikan dukungan dan fasilitas yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran sehingga kebutuhn peserta didik dapat berkembang tanpa ada hambatan.
    4. Bagi peneliti, dapat melakukan penelitian dan mengembangkan produk mediapembelajaranvideoanimasiberbasis*ProjectBasedLearning*(PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup.