# BAB V

# KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

Pada hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh penelitian bahwa dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS tentang ayo, mengenal siklus pada makhluk hidup untuk kelas III SD. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil dari validasi respon guru mendapat nilai persentase **91%**. Hasil dari validasi ahli media mendapat nilai **88%** dari 14 pernyataan. Selanjutnya hasil dari validasi ahli materi mendapat nilai skor **88%** dari 10 pernyataan. Selain itu hasil dari respon siswa mendapat nilai skor **96%** dari 8 pernyataan.
2. Selanjutnya keefektifan pada media video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS tentang ayo, mengenal siklus pada makhluk hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Selain itu, respon siswa terhadap media video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS tentang ayo, mengenal siklus pada makhluk hidup dapat meningkatkan konsentrasi dan semangat siswa pada pembelajaran karena video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* sangat menarik dan Bahasa yang digunakan mudah dipahami.

Maka media video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* yang telah dikembangkan dapat diterapkan sebagai langkah awal pada proses pembelajaran di sekolah. Maka demikian media video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS tentang ayo, mengenal siklus pada makhluk hidup menunjukkan kriteria **sangat valid** atau **sangat layak**.

## 5.2 Saran

1. Dengan adanya video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* ini dapat meningkatkan dan semangat siswa pada proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti merekomendasikan media video animasi *plotagon* sebagai media pada saat proses pembelajaran di sekolah.
2. Peneliti juga menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik lagi.