

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian terhadap video animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi melalui Pengembangan Media Animasi “*Hataraku Saibō*” Berbasis Analogi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas XI SMA Islam Darul Muhibbien di Kabupaten Tapin, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan 14 indikator yang diujikan, hasil uji validitas dari ahli materi secara keseluruhan memperoleh kategori “valid” dengan rata-rata skor sebesar 3,57. Sementara itu, berdasarkan 10 indikator yang diujikan pada uji validitas dari ahli media secara keseluruhan juga memperoleh kategori “valid” dengan rata-rata skor sebesar 3,65.
2. Berdasarkan penilaian 3 orang peserta didik pada uji kepraktisan isi, video animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi yang dikembangkan secara keseluruhan telah mendapatkan kategori “baik” dengan rata-rata keseluruhan skor sebesar 3,69 berdasarkan 10 indikator yang dinilai oleh peserta didik pada instrumen penelitian. Keseluruhan aspek mendapatkan penilaian dengan kategori “baik” serta ada beberapa indikator yang memperoleh kategori “sangat baik” seperti tampilan video pembelajaran yang menarik, materi yang mudah dipahami, materi mengandung unsur

analogi dan media yang dapat memotivasi peserta didik. Sedangkan berdasarkan penilaian 6 orang peserta didik pada uji kepraktisan harapan, 5 indikator pada penilaian uji kepraktisan harapan memperoleh kategori “sangat baik” dengan rata-rata nilai 3,91. Hal ini menandakan bahwa video animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi yang dikembangkan dari segi kepraktisan isi telah dapat dikatakan praktis, mudah dalam proses pemakaiannya, serta dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajarinya.

3. Berdasarkan keefektifan harapan video animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi pada materi sistem peredaran darah maka dapat diketahui bahwa video animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi pada tahap uji lapangan/*field test evaluation* telah dapat dikatakan efektif dengan tingkat skor presentase ketuntasan mencapai 100% serta telah memberikan pengaruh yang positif terhadap peserta didik. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa media telah mencapai tujuan dikembangkannya video animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi, yakni meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Video animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi pada materi sistem peredaran darah mempunyai beberapa keunggulan, diantaranya memenuhi seluruh indikator hasil belajar, menarik minat belajar peserta didik, dan telah memanfaatkan kemajuan ICT.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap video animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi melalui “Pengembangan Media Animasi “*Hataraku Saibō*” Berbasis Analogi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas XI SMA Islam Darul Muhibbien di Kabupaten Tapin”, terdapat beberapa rekomendasi atau saran diantaranya:

1. Video animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi pada penelitian ini hanya meliputi validitas isi dan tidak memuat validitas konstruk, sehingga perlu diadakan penelitian yang serupa atau penelitian lanjutan yang memuat validitas isi dan validitas konstruk.
2. Kepraktisan video animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi pada penelitian ini hanya meliputi kepraktisan isi dan kepraktisan harapan, tidak memuat kepraktisan aktual. Oleh sebab itu, perlu diadakan penelitian serupa penelitian lanjutan yang memuat kepraktisan aktual.
3. Keefektifan video animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi pada penelitian ini hanya sampai pada keefektifan harapan. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian serupa penelitian lanjutan yang memuat keefektifan aktual.
4. Bagi peneliti lain yang hendak melaksanakan penelitian dengan jenis yang serupa, sebelum dilaksanakannya penelitian diharapkan untuk dapat mendiskusikan penggunaan waktu bersama guru mata pelajaran, agar waktu yang digunakan ketika penelitian berlangsung tidak terpotong oleh kegiatan lain di luar penelitian.

5. Bagi peneliti lain yang hendak melaksanakan penelitian serupa ataupun guru, peserta didik dan sekolah yang ingin menggunakan video animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi dalam proses pembelajaran, sebelum dilaksanakannya pembelajaran diharapkan untuk memastikan kesiapan alat yang digunakan, contohnya LCD atau layar proyektor serta akses jaringan internet yang baik agar meminimalisir kendala teknis saat proses penelitian atau pembelajaran berlangsung.