

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil uji kevalidan media pembelajaran video animasi interaktif oleh para ahli mendapatkan hasil yang sangat valid dan layak, yaitu oleh validator ahli media sebesar 97,22% kategori sangat valid, validator ahli bahasa sebesar 97,08% kategori sangat valid, lalu validator ahli materi sebesar 91,39% dikategorikan sangat valid. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Hasil kepraktisan siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan hasil sebesar 90% dikategorikan sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi interaktif ini praktis digunakan dalam pembelajaran.
3. Hasil peningkatan video animasi interaktif pembelajaran PKn menunjukkan bahwa nilai N-Gain sebesar 0,77 dengan kategori tinggi. Maka ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi interaktif pembelajaran PKn ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara efektif.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait pengembangan video animasi interaktif pembelajaran PKn ini didapat beberapa implikasi, yaitu:

1. Sebagai motivasi untuk menciptakan produk berupa video animasi interaktif yang lebih menarik lagi.
2. Sebagai media penunjang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PKn.

3. Sebagai salah satu media yang dapat memotivasi siswa saat belajar PKn, khususnya dalam materi keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.
4. Memberikan pengalaman dan pengetahuan belajar baru kepada siswa.

C. Rekomendasi

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa rekomendasi dari peneliti yaitu sebagai berikut.

1. Jika ingin mengembangkan video animasi interaktif pembelajaran harus lebih memperhatikan hubungan substansi materi dengan kapasitas yang dibutuhkan. Selain itu model pembelajaran juga harus lebih diperhatikan.
2. Media pembelajaran ini sudah bagus untuk digunakan dalam materi suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia pada pembelajaran PKn tingkat SD/MI, namun belum tentu cocok digunakan untuk jenjang yang lain.
3. Penelitian pengembangan video animasi interaktif masih terbatas pada materi suku bangsa, social, dan kebudayaan di Indonesia, sehingga pengembangan terhadap materi lainnya menjadikan hal yang disarankan oleh peneliti.

