

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster mengacu pada tujuh langkah RnD menurut Sugiyono. kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster menggunakan metode Brog and gall dalam penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah untuk menghasilkan produk akhir. Akan tetapi pada penelitian ini peneliti menggunakan sembilan langkah yaitu: (1) mengidentifikasi potensi dan masalah (2) mengumpulkan data dan hasil observasi dan kuesioner yang melibatkan siswa kelas 3 SD Integral luqman Al Hakim Campurejo Bojonegoro (3) mendesain media video sesuai kebutuhan siswa kelas 3 SD dengan pertimbangan aspek pembelajaran, aspek materi, aspek media dan aspek penggunaan, pengambilan gambar dan proses editing, (4) produk dikembangkan dengan dengan pertimbangan validasi ahli materi dan validasi ahli media, (5) merevisi produk sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator, (6) produk dikembangkan dengan pertimbangan validasi ahli media, (7) merevisi produk sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validasi ahli media, (8) uji coba produk video

pembelajaran dengan aplikasi kinemaster pada siswa kelas 3 SD Integral Luqman Al Hakim Campurejo Bojonegoro untuk mengetahui kelayakan produk, (9) merevisi produk/hasil akhir.

2. Hasil uji coba produk menunjukkan kelayakan media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster pada masa pandemi covid 19 di SD Integral Luqman Al Hakim Campurejo Bojonegoro yaitu dengan skor rata-rata kelas 3a regular 84,07%, kelas 3b regular 83,76%, kelas 3a icp 85,31%, dan kelas 3b icp 85,03%.

B. Keterbatasan Produk

Dalam proses pengembangan media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster tidak terlepas dari kekurangan, baik dari segi konten maupun *editing*. Berikut adalah keterbatasan produk media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster:

1. Media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster baru dikembangkan hanya sebatas untuk kepentingan tugas akhir skripsi.
2. Kualitas suara pada media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster masih belum maksimal.
3. Perekaman Power Point ketika pengambilan gambar membutuhkan aplikasi bernama OBS.

C. Saran

Hasil penelitian dan pengembangan media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster peneliti menyarankan:

1. Bagi pengguna

Media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster dapat dijadikan referensi belajar dan dapat membantu pengguna untuk belajar pada masa pandemi.

2. Bagi Guru

Media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster dapat dimanfaatkan untuk mempermudah menyampaikan materi terutama pada saat pandemi covid 19 atau pada saat pembelajaran dalam jaringan (*online*).

3. Bagi peneliti

Media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster memerlukan pengembangan lebih lanjut terkait kualitas *editing*, konten materi yang disajikan dan kegunaannya.