

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada siswa kelas X IPS SMA Swasta Darussalam Medan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi masalah ekonomi dalam sistem ekonomi yang dikembangkan oleh penulis menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu; Tahap analisis (Analysis), Tahap ini terdiri dari beberapa bagian yaitu; a) analisis kurikulum yang penulis laksanakan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Swasta Darussalam Medan, b) analisis kebutuhan guru, c) analisis kebutuhan peserta didik, d) analisis kebutuhan tujuan. Tahap Desain (Design) dengan menyusun RPP, mendesain konsep-konsep media dan pembuatan kisi-kisi angket penilaian produk. Tahap Development (Pengembangan) merupakan tahap a) pembuatan dan pengembangan produk , b) melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain, c) kemudian dilakukan revisi/perbaikan. Tahap Implementation (Implementasi) merupakan tahap ujicoba lapangan yang dilakukan kepada siswa kelas X IPS ,Tahap Evaluasi (Evaluation) merupakan tahap akhir yang terdiri dari a) penilaian produk setiap tahapan

yaitu berupa hasil validasi terhadap media pembelajaran, b) produk akhir dari media ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi.

2. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi, media dan desain adalah berupa media pembelajaran berbasis video animasi. Validasi pada ahli materi oleh Ibu Putri Sari M J Silaban S.E M.S.i. salah satu dosen di jurusan ekonomi, Bapak Joko Suharianto S.Pd, M.Si salah satu dosen jurusan Ekonomi sebagai ahli media dan bapak Roza Thohiri SE, M.Si salah satu dosen jurusan ekonomi sebagai ahli desain. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi, media dan desain akan ditunjukkan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dengan memperoleh skor sebagai berikut :

- a. Berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan oleh ibu Putri Sari M J Silaban S.E M.S.i. memperoleh jumlah skor 66 untuk 15 indikator. Media pembelajaran berbasis video animasi memperoleh rerata skor yang diperoleh 4,40 (Sangat Baik) dan presentase skor 88% (Sangat Layak). Dengan demikian media pembelajaran berbasis video animasi dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Swasta Darussalam Medan.
- b. Berdasarkan penilaian ahli media yang secara keseluruhan oleh bapak Joko Suharianto S.Pd, M.Si memperoleh jumlah skor 101 untuk 24 indikator. Media pembelajaran berbasis video animasi memperoleh rerata skor yang diperoleh 4,20 (Layak) dan presentase skor 84% (Sangat Layak). Dengan demikian media pembelajaran berbasis video animasi

dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Swasta Darussalam Medan.

- c. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain oleh bapak Roza Thohiri SE, M.Si dinilai dari aspek komunikasi visual. Kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi dari aspek komunikasi visual dengan jumlah indikator 15 memperoleh skor 70 dari skor maksimum 75. Aspek komunikasi visual memperoleh presentase skor 93,3% atau termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian media pembelajaran berbasis video animasi dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Swasta Darussalam Medan.
- d. Berdasarkan uji kepraktisan pada ujicoba lapangan diperoleh persentase skor 89% dengan kategori sangat praktis.
- e. Berdasarkan uji kepraktisan pada ujicoba lapangan diperoleh hasil 85% dengan kategori efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada siswa kelas X IPS SMA Swasta Darussalam Medan, maka ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Baiknya proses pembelajaran jangan hanya berfokus pada guru dan buku dan pembelajaran yang monoton saja, melainkan dapat digunakan beberapa media yang menarik dalam proses pembelajaran salah satu Powerpoint Interaktif .

2. Untuk peneliti berikutnya yang ingin meneliti ataupun mengembangkan penelitian yang sejenis, penulis menyarankan agar penelitian ini dapat menjadi panduan atau rujukan tentunya dengan variabel lain yang dapat mengembangkan penelitian ini.



THE
Character Building
UNIVERSITY