

BAB V

KESIMPULAN

5.1 KESIMPULAN

Melalui hasil pengembangan yang sudah dikemukakan pada bab IV, maka diperoleh simpulan berikut:

1. Media pembelajaran berbasis video animasi tentang uang pada mata kuliah Ekonomi Moneter dikembangkan dengan enam langkah pengembangan yakni 1) menganalisa potensi serta permasalahan yakni melakukan analisa atas segala sesuatu yang mempunyai nilai tambah agar didayagunakan dan menemukan penyimpangan yang ada; 2) mengumpulkan data ataupun informasi sebagai bahan perancangan produk; 3) mendesain produk; 4) validasi desain melalui penilaian beberapa ahli; 5) memperbaiki desain; 6) menguji cobakan produk.
2. Media pembelajaran berbasis video animasi tentang Uang dalam matakuliah Ekonomi Moneter menunjukkan tingkat kelayakan materi sebesar 91,66%, kelayakan media sebesar 84,09% serta kelayakan berdasarkan respon mahasiswa sebesar 97,6%, dengan begitu, media belajar berbasis video dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media untuk mengajarkan materi uang pada mata kuliah ekonomi moneter.

5.2 SARAN

1. Produk dari pengembangan media video animasi ini diharapkan dapat digunakan oleh staf pengajar ditingkat universitas sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan materi uang pada mata kuliah ekonomi moneter.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan pengembangan bahan ajar untuk materi-materi lain dengan subyek yang lebih luas dan lengkap dengan perlakuan uji coba produk skala besar agar dapat dilakukan tahap pembuatan produk massal.