

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Museum Virtual* Manusia Purba Indonesia dengan menggunakan aplikasi *ArtStep* dengan model pengembangan ADDIE dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil yang menyatakan bawa media pembelajaran sejarah *Museum* Manusia Purba Indonesia masuk kedalam kategori layak untuk digunakan didalam pembelajaran. Hasil ini didapati dengan melalui serangkaian tahapan yang dilewati yaitu validasi para ahli (ahli media dan ahli materi) dan ujicoba kepada siswa. Berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek memperoleh total nilai 70 dari nilai maksimal 75 dan jika dipersentasekan maka media mendapatkan nilai sebesar 94,3% (sangat layak). Kemudian berdasarkan penilaian ahli media keseluruhan aspek memperoleh total nilai 86 dari nilai maksimal 90 dan jika dipersentasekan maka media mendapatkan nilai sebesar 95,5% (sangat layak). Selanjutnya media pembelajaran sejarah *Museum virtual* mendapatkan nilai 88% (sangat layak) dari uji coba kelompok kecil dan mendapatkan nilai 95,5% (sangat layak) dari uji coba siswa operasinal.

2. Berdasarkan hasil belajar siswa setelah media yang dikembangkan pada proses pembelajaran menunjukkan bahwa dari seluruh siswa yang berjumlah 16 siswa lulus KKM dengan persentase 100% dengan nilai rata-rata 88. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sangat efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran sejarah.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka saran yang diajukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan media *museum virtual* ini dapat digunakan disekolah-sekolah lain dengan materi yang lebih baik.
2. *Museum Virtual* manusia purba Indonesia ini diharapkan dapat menjadi tambahan bahan ajar yang variatif untuk pembelajaran disekolah.
3. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti seberapa besar peningkatan pemahaman siswa dan pengaruh media terhadap semangat belajar peseta didik.

