

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Kinemaster* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 5 Pematang Siantar dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran video berbantuan aplikasi *Kinemaster* yang telah dikembangkan telah divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media yang selanjutnya diimplementasikan kepada siswa kelas X. Berdasarkan hasil validasi dengan dosen ahli materi diperoleh hasil sebesar 94,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu hasil validasi dengan dosen ahli media diperoleh hasil sebesar 95,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun penilaian kelayakan terhadap siswa yang telah dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil sebesar 83% dengan kategori sangat layak dan uji coba kelompok besar memperoleh hasil sebanyak 86,57% dengan kategori “Sangat Layak” . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas X pada materi Mengenal Manusia Purba.
2. Media pembelajaran video berbantuan aplikasi *Kinemaster* yang telah layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas X sudah efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keefektifan media tersebut dapat diketahui dengan melakukan penilaian *pre-test* dan *post test*, yakni terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan video pembelajaran, dari yang sebelumnya rata rata *pre-test* siswa 58 kemudian memperoleh hasil *post test* sebesar 92,14 yang kemudian dilakukan analisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui tingkat keefektifannya, sehingga memperoleh nilai N-Gain yaitu 79,3% dengan tafsiran efektif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, adapun saran yang ingin diberikan oleh penulis, yaitu :

1. Diharapkan kepada guru sebagai pendidik hendaknya memanfaatkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Kinemaster* pada materi Mengenal Manusia Purba dalam pembelajaran sejarah di kelas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kepada kepala sekolah untuk memberikan pengarahan kepada guru guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Kinemaster* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan fasilitas belajar berbasis teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

3. Diharapkan agar peneliti selanjutnya dapat memberikan inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk menunjang pembelajaran pada mata pelajaran sejarah.

