BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian serta uraian bahasan yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media whiteboard animation dibuat dengan melalui berbagai tahapan yakni tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Pada tahapan analisis dilakukan dengan melihat kondisi serta permasalahan yang terjadi di MAS Amaliyah Sunggal, selanjutnya melakukan rancangan desain media *whiteboard animation*. Setelah media dibuat, maka diperlukan validasi terhadap media untuk meninjau layak atau tidaknya media tersebut digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah media tersebut mendapat validasi berdasarkan saran dan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah uji coba di lapangan dengan instrumen penunjang seperti angket, pre-test dan post-test. Setelah di uji coba, dilakukan evaluasi untuk mengukur motivasi belajar baik sebelum serta sesudah menggunakan media *whiteboard animation*.

2. Uji validasi materi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil persentase pada tahap pertama sebesar 69,73% dengan kategori konten memenuhi standar dengan catatan perbaikan. Selanjutnya pada tahap kedua persentase meningkat menjadi 81,75% dengan kategori konten layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan uji validitas media dilakukan pengujian media lalu divalidasi dan dilakukan perbaikan sesuai saran. Validitas media memperoleh persentase sebesar 90,74% yang berarti konten layak digunakan tanpa dilakukan revisi.
3. Uji kelayakan pada media pembelajaran *whiteboard animation* menggunakan aplikasi benime diperoleh dari hasil validasi siswa berupa angket yang dibagikan kepada 30 siswa. Dari data tersebut diperoleh sebesar

67,73%. Nilai ini berada dalam kualifikasi valid serta memenuhi standar kelayakan untuk diimplementasikan.

4. Uji efektivitas pada media pembelajaran whiteboard animation menggunakan aplikasi benime diperoleh dari hasil validasi siswa berupa angket serta soal pre-test dan post-test yang dibagikan kepada 30 siswa. Dari data tersebut diperoleh sebesar 67,73%. Nilai ini berada dalam kualifikasi valid serta memenuhi standar kelayakan untuk diimplementasikan. Untuk soal yang dibagikan kemudian dianalisis dengan nilai *n-gain*. Berdasarkan data tersebut diperoleh nilai belajar siswa dari 78,6 pada nilai rata-rata *pre test* meningkat menjadi 97 pada nilai rata-rata *post test*. Tingkat efektivitas siswa terhadap media diperoleh nilai n-gain sebesar 0,88. Nilai ini berada dalam dalam kualifikasi tinggi dan peluang penggunaan optimal sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Ditarik berdasarkan penelitian yang telah diujicobakan di lapangan serta paparan hasil penelitian, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *whiteboard animation* dengan menggunakan aplikasi benime diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya guna penyempurnaan media yang lebih baik.
2. Pengembangan media pembelajaran *whiteboard animation* dengan menggunakan aplikasi benime diimplementasikan sebagai sumber pengembangan media dengan materi-materi yang sangat dibutuhkan siswa untuk dipelajari dan dipahami.
3. Untuk pemanfaatan, media pembelajaran *whiteboard animation* dijadikan pemanfaatan bahan ajar mandiri dalam pembelajaran sejarah tingkat SMA.
4. Untuk guru, media pembelajaran whiteboard animation dengan aplikasi

benime dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan inovasi terhadap media yang sesuai dengan perkembangan zaman.

5. Bagi guru, dibutuhkan adanya pelatihan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti pelaksanaan kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) atau yang sejenis agar guru dapat mengasah keahlian yang relevan terhadap kemajuan zaman.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY

\