

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari penelitian ini berdasarkan penjelasan mengenai efektivitas media kodular sebagai alat pembelajaran, yang dikembangkan dengan menggunakan pendekatan desain pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi), adalah:

1. Penelitian ini berhasil menciptakan media pembelajaran menggunakan media Kodular dan telah diuji untuk kelayakannya dalam konteks pembelajaran, terutama dalam pembelajaran sejarah di SMAS Dharmawangsa Medan. Hal ini didasarkan pada hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, serta tanggapan yang positif dari siswa selama pengujian media tersebut.
2. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media Kodular mendapat skor rata-rata 4 dengan persentase 91%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase 89,5%, juga termasuk dalam kategori "sangat layak". Setelah memperoleh nilai validasi dari ahli materi dan ahli media, media Kodular kemudian diuji kelayakannya pada skala sedang dengan melibatkan 15 siswa. Hasil uji coba ini menunjukkan persentase skor sebesar 91,6%, yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, sehingga masuk dalam kategori "sangat layak" tanpa memerlukan revisi.

3. Media kodular ini telah diuji pada kelompok besar yang terdiri dari 30 siswa. Setelah diujikan pada kelompok tersebut, ditemukan bahwa persentase 85% dari media tersebut sangat layak digunakan. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan web kodular sebagai media dalam pembelajaran adalah sangat layak digunakan.
4. Berdasarkan hasil uji coba terhadap 30 siswa, media Kodular menunjukkan keefektifan dengan nilai rata-rata kriteria skor N-Gain sebesar 0,6, yang mengindikasikan bahwa media tersebut "efektif" untuk digunakan. Selain itu, rata-rata persentase interpretasi skor N-Gain sebesar 68,96% juga menunjukkan "keefektifan" berdasarkan kriteria yang ditetapkan oleh Nashiroh (2020).

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan, hasil, dan kesimpulan dari penelitian di atas, peneliti menyarankan:

1. Pada proses pembelajaran, baik melalui online atau offline, disarankan untuk memanfaatkan media kodular yang tersedia di web. Hal ini bertujuan untuk membantu guru dan siswa dalam menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik serta mengikuti perkembangan teknologi.
2. Harapannya, setelah pengembangan media ini, akan ada kemunculan media yang lebih baik lagi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik di sekolah serta mendorong kemajuan dalam bidang pendidikan dan teknologi.