

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Penelitian dan pengembangan (*research and development*) ini dilakukan dengan tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluate* (evaluasi).
2. Media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran yang dikembangkan telah dinilai kelayakannya oleh ahli materi Ibu Oksari Anastasya Sihaloho, S.Pd.,M.Pd dan memperoleh persentase 94% dengan kualifikasi “sangat layak”. Kemudian media yang dikembangkan juga telah dinilai kelayakannya oleh ahli media Bapak Dr. Winara, S.Si.,M.Pd dan memperoleh nilai kelayakan media dengan persentase 97% dengan kualifikasi “sangat layak”. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan, maka media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* yang telah dikembangkan ini dinyatakan layak

untuk digunakan oleh guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* yang dilakukan oleh guru kelas memperoleh nilai 95% dengan kategori “sangat praktis” dan hasil dari angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* memperoleh nilai 97,9% dengan kategori “sangat praktis”. Nilai rata-rata yang diperoleh dari kedua penilaian diperoleh yakni untuk tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* adalah 96,4% dengan kategori “Sangat Praktis”. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* yang telah dikembangkan masuk ke dalam kategori “sangat praktis” untuk digunakan dalam penyampaian materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Hasil dari perhitungan ketuntasan belajar pada saat *pre test* dan *post test* yang diberikan diperoleh peningkatan dari rata rata 61,6 menjadi 94,5. Skor perolehan *Ngain* terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* sebesar 0,87 dengan *Ngain*(%) adalah 87,2 % dengan kategori efektif. Dari peningkatan tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dari skor perhitungan *N-gain* media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1) Bagi Sekolah.

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru agar mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Guru.

Media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* ini dapat digunakan oleh guru sebagai referensi media pembelajaran dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Oleh sebab itu, alangkah lebih baik jika guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

3) Bagi Peserta Didik.

Media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, oleh sebab itu alangkah lebih baik jika peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *plotagon story* ini dengan maksimal untuk memahami materi pembelajaran hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya.

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi penelitian selanjutnya. Dan diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar

mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi-materi yang lainnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY