

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan produk yang telah dikembangkan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap I, ahli materi memberikan persentase penilaian sebesar 84% menandakan bahwa materi yang ada di dalam produk yang dikembangkan layak tetapi perlu revisi. Kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian kembali dan hasil penilaian tahap II mencapai 90% yang menunjukkan bahwa materi pada produk yang dikembangkan sudah sangat layak. Selanjutnya, hasil penilaian ahli media pada tahap I menunjukkan persentase 98%, yang menandakan bahwa produk yang dikembangkan sudah sangat layak. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media animasi berbasis TPACK untuk materi Kegiatan Ekonomi layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan, dilakukan uji coba kepada siswa dan guru. Hasil dari uji coba terhadap 30 siswa menunjukkan rata-rata 92,6%, menandakan bahwa produk yang dikembangkan sangat praktis. Sementara itu, hasil pengujian terhadap guru mencapai persentase pencapaian sebesar 92% dikategorikan sangat praktis. Sehingga didapatkan rata-rata pencapaian tingkat kepraktisan produk sebesar 92,3%, yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Siswa juga menunjukkan

ketertarikan terhadap media animasi berbasis TPACK karena didalamnya terdapat aktivitas yang melibatkan siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan. Kekinian, serta mudah diakses. Sehingga ketika ada media ini, dapat memicu rasa ingin tahunya untuk berpikir kritis dan dapat belajar secara mandiri. Guru juga antusias dalam menggunakan media ini karena membantu dalam menjelaskan materi dengan cara yang menarik. Dengan demikian, dari hasil uji coba dan pengalaman penggunaan, dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis TPACK sangat praktis digunakan.

3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan *pretest* dan *post-test* kepada siswa dengan materi kegiatan ekonomi menggunakan media animasi berbasis TPACK. Hasil uji gain menunjukkan nilai 0,73 terkategori tinggi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Walaupun demikian, hasil uji tersebut menunjukkan terdapat perbedaan dari sebelum dan setelah menggunakan media animasi berbasis TPACK terlihat dari hasil *pretest* 48 dan *posttest* 86. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis TPACK menunjukkan tingkat keefektifan yang tinggi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan dan hasil penelitian pengembangan media animasi berbasis TPACK, dapat dinyatakan bahwa media ini merupakan inovasi baru yang mendukung pembelajaran. Penggunaan media animasi TPACK saat belajar dianggap layak, praktis, dan efektif. Adapun implikasi dari temuan ini adalah:

Pertama, Media animasi berbasis TPACK pada materi Kegiatan Ekonomi memberikan manfaat praktis bagi guru dalam mengajar, memberikan kemudahan dan efektif dalam proses belajar karena di dalam media animasi berbasis TPACK yang dikembangkan menyajikan proses kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Di dalam media animasi tersebut juga terdapat aktivitas-aktivitas seperti mengungkapkan pendapat, bernyanyi, bermain *quiz*, dan bahkan mengarahkan siswa untuk mempraktikkan kegiatan jual beli. Dengan mengintegrasikan teknologi, pedagogik, dan konten ke dalam media animasi, dapat menghemat waktu guru dalam menyampaikan materi, lebih fokus pada kebutuhan siswa, serta dapat memberikan bimbingan langsung kepada siswa. Selain itu media animasi berbasis TPACK juga dapat diakses menggunakan HP maupun laptop secara *online* maupun *offline* sehingga dapat dipergunakan berulang-ulang.

Kedua, Penggunaan media animasi berbasis TPACK memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman kritisnya terhadap materi kegiatan ekonomi dengan cara menerapkan konsep-konsep kegiatan ekonomi (distribusi, produksi, dan konsumsi) yang terdapat di dalam media animasi ke dalam situasi nyata melalui kegiatan *market day* yang merupakan *project* dalam pembelajaran ini. Melalui kegiatan *market day*, siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dari video animasi melalui pengalaman langsung. Misalnya, siswa dapat berperan sebagai produsen yang mengolah barang, distribusi yang mengatur pengiriman barang ke berbagai toko, atau konsumen yang membeli produk dari teman-teman mereka. Dengan begitu, siswa dapat melihat

bagaimana produk dibuat, produk sampai ke tangan konsumen, dan bagaimana konsumsi terjadi dalam pasar.

Terakhir, Media animasi berbasis TPACK dapat mendukung pengembangan perangkat pembelajaran di sekolah dan dinas pendidikan, karena media ini merupakan sebuah terobosan baru dalam pemanfaatan teknologi digital yang lebih berorientasi pada pembelajaran abad 21. Media ini tidak hanya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan pedagogi dan konten yang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah dijelaskan dalam kesimpulan dan implikasi dari penelitian ini, adapun saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Dinas Pendidikan Kabupaten Deli Serdang diharapkan dapat memfasilitasi infrastruktur yang mendukung proses pembelajaran berbasis digital guna mendukung pembelajaran abad 21 di era digital saat ini.
2. Kepala sekolah dapat membantu penyediaan sarana dan prasarana terutama pada penggunaan media ini sebagai sarana pembelajaran digital dalam membantu kelancaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital seperti media animasi berbasis TPACK agar bisa mengikuti perkembangan teknologi yang berorientasi pada pembelajaran abad 21.

4. Siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan memanfaatkan media animasi berbasis TPACK khususnya materi kegiatan ekonomi dengan cara aktif bertanya saat menonton video animasi, mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi nyata di sekitar, dan terlibat dalam diskusi serta berpartisipasi dalam kegiatan *project* yang dapat memberikan pengalaman langsung tentang materi yang dipelajari.
5. Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan produk yang relevan untuk membantu proses belajar siswa dengan mempertimbangkan variabel atau desain pengembangan media yang berbeda agar mengeksplorasi potensi yang lebih luas dari media animasi berbasis TPACK.
6. Dinas Pendidikan Deli Serdang diharapkan dapat menjalin kerja sama formal dengan Pascasarjana Universitas Negeri Medan untuk mengimplementasikan pengembangan media animasi berbasis TPACK dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan di daerah Kabupaten Deli Serdang.