

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan dan hasil analisis data penelitian pengembangan video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil rata-rata penilaian uji kelayakan terhadap video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom*, baik dari validasi ahli materi, ahli media, ahli desain, penilaian guru mata pelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,43% dengan kriteria sangat layak. Artinya video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* pada mata pelajaran IPS Ekonomi yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri 4 Mandailing Natal.
2. Hasil analisis uji-t menyatakan bahwa Sig.2-tailed sebesar $0,00 < 0,05$. Karena nilai Sig.2-tailed kurang dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Dimana nilai posttest kelas eksperimen rata-rata 88,00 dengan N_{gain} kelas eksperimen 0,686501 sedangkan nilai posttest kelas kontrol rata-rata 66,00 dengan N_{gain} kelas kontrol 0,3519. Artinya video

animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* pada mata pelajaran IPS Ekonomi yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri 4 Mandailing Natal.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan sebelumnya pada penelitian pengembangan video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* sebagai berikut:

1. Pada pembelajaran IPS Ekonomi diharuskan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mengoptimalkan penyampaian materi kepada siswa
2. Perlu dilakukannya suatu proses atau kegiatan pengembangan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran IPS Ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi yang terlebih dahulu sudah diuji kelayakannya sehingga memperoleh hasil yang maksimal
3. Video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* layak dan perlu digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, menambah literasi siswa dan menumbuhkan semangat siswa dalam proses belajar mengajar.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Penerapan dari produk penelitian ini berupa video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di lokasi penelitian dan diluar lokasi penelitian serta dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran IPS Ekonomi khususnya materi perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara.
2. Guru disarankan mengikuti pelatihan-pelatihan terkait pengembangan media pembelajaran dan model pembelajaran sehingga mampu menciptakan kondisi belajar yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk peneliti lain, berdasarkan keterbatasan yang dialami peneliti disarankan untuk melakukan pengujian video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* yang dikembangkan lebih luas lagi dengan melibatkan banyak sekolah, kelas, siswa dan memperluas materi pelajarannya sehingga hasilnya dapat lebih maksimal dan mewakili penelitian sejenis.