

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi dinamika hidrosfer kelas X di SMA Negeri 4 Medan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer dengan menggunakan prosedur model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kondisi lingkungan belajar. Pada tahap desain, menentukan sumber daya yang diperlukan, merancang isi materi, serta menyusun struktur dan urutan penyajian agar sesuai dengan capaian pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media video pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *CapCut*, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah media dinyatakan layak, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan guna mengukur tingkat akseptansi siswa dan efektivitas media terhadap peningkatan minat belajar. Tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan selama proses implementasi, seperti peningkatan kualitas audio video.

2. Kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* ditentukan oleh penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata skor 4,04 dengan interpretasi skor kategori layak. Sedangkan penilaian oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata skor 4,62 dengan interpretasi skor kategori sangat layak. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, maka media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* ini dinyatakan valid atau layak digunakan, sehingga peneliti dapat melakukan tahap uji coba lapangan kepada siswa kelas X-1 di SMA Negeri 4 Medan. Tingkat akseptansi (penerimaan) peserta didik setelah dilakukannya uji coba lapangan terhadap video pembelajaran yang sudah divalidasi dan dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut* memperoleh nilai rata-rata skor 4,50 dengan kategori akseptansi sangat tinggi. Akseptansi yang tinggi ini menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk dikembangkan lebih lanjut dan diimplementasikan secara luas.
3. Respon peserta didik terhadap minat belajar siswa menggunakan aplikasi *CapCut* pada uji coba lapangan memperoleh rata-rata skor dengan jumlah 86% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil yang diperoleh mengindikasikan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* layak untuk dimanfaatkan, dikembangkan lebih lanjut, dan direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih banyak variasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* sehingga video pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih optimal dan menarik minat belajar serta dapat dijadikan media pembelajaran pada materi pembelajaran lainnya.
2. Bagi guru diharapkan mampu berinovasi dalam merancang media pembelajaran yang interaktif, khususnya dalam mata pelajaran Geografi, agar proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung secara aktif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik.
3. Bagi sekolah dapat melengkapi sarana dan prasarana yang mendukung dalam penggunaan media pembelajaran agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan baik.