

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Video Pembelajaran* dikembangkan melalui model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*) Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap *analyze* peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kesenjangan kinerja, menentukan tujuan instruksional, menganalisis peserta didik, sumber daya yang tersedia, dan menyusun rencana kerja. Pada tahap design (perancangan) peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang sesuai dengan struktur media. Pada tahap *development* peneliti melakukan pembuatan produk yang dirancang dan dikembangkan sedemikian rupa dan divalidasi oleh ahli. Kemudian, media pembelajaran menggunakan aplikasi *Sony Vegas* diujicobakan pada perorangan, ujicoba kelompok kecil, dan ujicoba kelompok besar pada tahap *implementation*. Tahap *evaluation* dilakukan setiap akhir tahap penelitian dan pengembangan mulai.

dari rancangan media pembelajaran, pembuatan produk, validasi desain, sehingga pada tahap evaluasi akan dihasilkan produk akhir.

2. Pada proses validasi materi oleh ahli materi dengan persentase 86% berdasarkan kriteria 75,01%-100% dikategorikan sangat valid dan data kualitatif tidak adanya saran perbaikan oleh ahli materi. Selanjutnya validasi oleh ahli media didapat persentase 88% dengan tingkat validasi berdasarkan kriteria 75,01%-100% dikategorikan sangat valid pada, data kualitatif tidak ada saran perbaikan dari ahli media. Selanjutnya Tahap implementasi disini melibatkan 6 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 24 siswa untuk uji coba kelompok besar kelas X IPS 3 SMA Negeri 10 Kota Jambi.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan kepada peneliti di bidang pengembangan selanjutnya, khususnya untuk dapat memberikan animasi-animasi yang lebih menarik lagi. Selain itu Peneliti menyarankan kepada peneliti di bidang pengembangan selanjutnya.
2. Ketersediaan sumber belajar yang berkualitas dapat membantu jalannya proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan hasil pembelajaran. Peneliti menyarankan kepada guru wali kelas untuk menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Sony Vegas* dalam mata pelajaran Ekonomi di kelas X, karena media pembelajaran ini, menarik dan

efektif yaitu dengan adanya respon positif dari siswa.

3. Ketersediaan sumber belajar yang berkualitas, efektif dan menarik dapat membantu jalannya proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan hasil dan prestasi. Dengan media pembelajaran *video* dapat memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran Ekonomi serta sebagai pengalaman baru dalam meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran Ekonomi.
4. Menyikapi pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan untuk meningkatkan wawasan dalam bidang teknologi pembelajaran khususnya pemanfaatan media bagi tenaga edukatif dalam meningkatkan profesionalisme guru dan tenaga pendidik yang lain, diharapkan kepada sekolah untuk memfasilitasi pengembangan media dengan melengkapi sarana prasarana yang menunjang, penyediaan dana pengembangan, dan pelatihan pengembangan media bagi guru-guru di lingkungan sekolah.