

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran film animasi dengan menggunakan *Toontastic* 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Inovasi media pembelajaran film animasi dengan menggunakan *Toontastic* 3D yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah produk pengembangan yang menggunakan 5 tahapan model ADDIE yaitu analisis (*analysis*), yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis peserta didik, identifikasi sumber daya, dan menentukan tujuan instruksional. Tahap kedua yaitu desain (*design*) yang terdiri dari penentuan tim pengembangan, menyusun hal-hal yang dibutuhkan, memilih dan menentukan cakupan materi, menentukan spesifikasi produk, dan membuat prototipe produk. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) yang terdiri dari validasi oleh tim ahli dan validasi oleh praktisi sehingga media pembelajaran film animasi dinyatakan layak digunakan untuk uji coba lapangan. Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*) di kelas VII SMP yang terdiri dari pertemuan pertama hingga pertemuan kelima sehingga meningkatnya motivasi belajar siswa berdasarkan angket motivasi belajar *pre-test* dan *post-test* serta tes hasil belajar siswa. Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*), yang menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran film animasi dengan menggunakan

Toontastic 3D yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP berdasarkan indikator motivasi belajar, yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

2. Kelayakan media pembelajaran film animasi dengan menggunakan *Toontastic* 3D dalam penelitian pengembangan ini termasuk dalam kategori kelayakan media pembelajaran yang baik, dikarenakan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas produk. Kriteria kevalidan yaitu berdasarkan validasi oleh ahli media yang menyatakan bahwa media film animasi ini “sangat valid” dengan persentase kevalidan media sebesar 84,61% di mana persentase ini berada pada interval 81% – 100% dan ahli materi yang menyatakan bahwa media pembelajaran film animasi ini “valid” dengan persentase kevalidan materi sebesar 80% di mana persentase ini berada pada interval 60% - 80%. Sehingga media pembelajaran film animasi yang dikembangkan berada pada kategori valid dan dapat digunakan. Kriteria kepraktisan yaitu berdasarkan hasil validasi praktisi oleh guru dan kelompok kecil yang menyatakan bahwa media pembelajaran film animasi ini “sangat praktis” dengan persentase kepraktisan oleh guru sebesar 89% dan persentase kepraktisan oleh kelompok kecil sebesar 86,85%, di mana persentase ini berada pada interval 81% - 100%, sehingga media pembelajaran

film animasi yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis dan mudah untuk digunakan. Kriteria efektivitas media pembelajaran film animasi diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* angket motivasi belajar siswa, di mana berdasarkan nilai N-Gain dari 15 orang siswa terdapat 6 orang mengalami peningkatan motivasi belajar dengan kriteria tinggi, 7 orang siswa yang mengalami peningkatan motivasi belajar sedang, dan 2 orang siswa yang tidak mengalami peningkatan atau masih berada pada kategori motivasi belajar siswa rendah. Selain itu, berdasarkan data hasil tes belajar siswa, terdapat 93,34% siswa yang mendapat nilai di atas KKM setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran film animasi. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk digunakan.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini adalah inovasi media pembelajaran film animasi dengan menggunakan *Toontastic* 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, membuat suasana dan kegiatan belajar menjadi lebih menarik, adanya lingkungan belajar yang kondusif, dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi *Toontastic* 3D dalam pembuatan media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi, dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

5.3 Saran

1. Media pembelajaran film animasi dengan menggunakan *Toontastic* 3D meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII SMP dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran.
2. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan variasi lain dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan menarik motivasi belajar siswa sehingga dapat membuat siswa tertarik dalam belajar.