BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 SIMPULAN

Hasil pengembangan media video animasi berbasis animaker materi Penjelajahan Samudera. Dibuat dan didesain dengan menggunakan Software Animaker. Dari hasil penelitian dan pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa:

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA 4 Kota Jambi. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri 5 tahapan, yaitu: Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Prosedur pengembangan media video animasi berbasis Animaker ini, tahap awal yang harus dipersiapkan adalah membuat akun Animaker kemudian membuka software online animaker melalui website seperti Animaker.com . setelah itu melakukan pengeditan dengan menggunakan koneksi internet yang lancar dalam proses pengeditan, lalu pemilihan template dan melakukan pengeditan dan desain sesuai naskah/scrip media yang sudah dirancang. Setelah selesai, export dan download ke MP4 dan video siap digunakan. Melakukan validasi ahli materi dan media serta melakukan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar.

Untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan perhitungan melalui Uji T dengan Uji Independent Sample T-Test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. diperoleh hasil $\text{sig } 0,000 < 0,025$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis

Powtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI F6 SMA 4 Kota Jambi efektif untuk diterapkan.

5.2 IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI SMA 4 Kota Jambi. Adapun implikasi penelitian sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi Teoritis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media video animasi berbasis animaker dapat menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar jika diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah.

5.2.2 Implikasi Praktis

Hasil Penelitian pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI SMA 4 Kota Jambi. dapat digunakan sebagai inovasi baru pada guru, khususnya guru sejarah dapat memperhatikan kebutuhan Peserta didik. Penggunaan pada media ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian Peserta didik.

5.3 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat berbagai aspek yang dapat diangkat sebagai saran yang baik bagi guru, siswa, dan peneliti. Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan, yaitu:

1. Bagi Guru

Media Video Animasi Berbasis Animaker, media ini dapat menjadi masukan untuk menambah pemilihan media dan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sejarah serta media yang digunakan lebih kreatif, inovatif dan dapat memberikan dampak besar terhadap pembelajaran sejarah di sekolah.

2. Bagi Peserta Didik

Memperbaiki gaya belajar peserta didik yang cenderung lebih kurang fokus terhadap media pembelajaran yang sering guru gunakan selama ini, meningkatkan dan memunculkan minat belajar siswa dan diharapkan para siswa lebih mudah serta tingkat minat belajar sejarah lebih meningkat dari sebelumnya.

3. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan kualitas dan semangat pada guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sebagai inovasi baru dan melatih kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Penerapan media video animasi berbasis animaker pada proses pembuatannya termasuk mudah karena pada proses pengeditan memiliki fitur-fitur yang lengkap sebagai aplikasi editing dan ditambah lagi proses pembuatan tidak membutuhkan waktu lama hanya saja dalam pembuatan scrip/naskah yang membutuhkan ide dalam merancang nya.