

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang “ Pengembangan Media Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi” , diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Pengembangan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA 2 Kota Jambi, menggunakan langkah-langkah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: Menganalisis (*Analysis*), Merancang (*Design*), Mengembangkan (*Development*), Melaksanakan (*Implementation*), Mengevaluasi (*Evaluation*). Prosedur pada tahap pengembangan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* adalah mempunyai akun *Sparkol Videoscribe* <https://www.sparkol.com/en/> atau bisa di download langsung di halaman web tersebut dan harus menggunakan jaringan internet yang bagus, pemilihan animasi serta property yang bagus, pemberian design, memasuki teks materi, memberikan audio pengisi suara dan musik pengiring, pengaturan durasi waktu dan setelah selesai di export dan di download menuju MOV dan video pun siap digunakan, selanjutnya selesai proses pengeditan kemudian dilakukan alidasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba produk yakni (uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar).
2. Hasil dari Efektivitas produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan perhitungan uji coba (uji T dengan Uji Independent Sample T-Test)

dimana ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan didapatkan hasil $\text{Sig } 0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima . Sehingga dapat peneliti simpulkan “pengembangan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA 2 Kota Jambi” efektif untuk digunakan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA 2 Kota Jambi, dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dan menjadi media pembelajaran menarik dengan pembelajaran berbentuk animasi, serta diharapkan dapat menjadi dan memberikan suatu inovasi yang baru dalam belajar dan dapat membentuk siswa untuk lebih tertarik lagi dalam mempelajari sejarah

5.3 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian, terdapat beberapa aspek yang dapat diangkat sebagai saran baik untuk guru, siswa dan peneliti. Adapun saran-saran yang ingin peneliti sampaikan sebagai berikut ini:

1. Bagi Guru

Media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan nya dalam bentuk atau cara baru dalam pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Untuk para siswa, diharapkan dapat memperbaiki gaya belajar terutama yang masih kurang fokus dalam pembelajaran dan diharapkan produk yang dihasilkan dapat dijadikan sumber belajar yang menarik untuk siswa

3. Bagi peneliti

Untuk peneliti, kedepannya lebih ditingkatkan kembali mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran sejarah seperti animasi ataupun lainnya agar dapat menciptakan suasana pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan kreatif untuk siswa kedepannya.