

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang disampaikan menekankan bahwa media video lebih efektif daripada papan tulis dalam proses pembelajaran. Alasan utamanya adalah media video mampu menyampaikan informasi dengan lebih cepat dan menarik, sehingga siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan atau mengantuk dibandingkan ketika mendengarkan penjelasan dari papan tulis. Namun, sebelum media video digunakan, penting untuk melakukan validasi terlebih dahulu. Terdapat dua jenis validasi yang perlu dilakukan: validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli multimedia. Dari hasil validasi ini, diketahui bahwa meskipun media video yang dibuat sudah baik, masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama terkait referensi yang digunakan dan referensi yang dicantumkan dalam multimedia. Berdasarkan kesimpulan tersebut, media video yang dibuat sebaiknya ditingkatkan dengan menambahkan latar belakang pembelajaran di awal video serta referensi di akhir video. Ini akan membuat media video lebih lengkap dan bermanfaat bagi proses pembelajaran. Disini bahwa media video menggunakan experiential learning ini benar benar harus kita diperdamaikan dalam membuat media itu tersebut. Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran dan experiential learning. Kelebihan media pembelajaran ini dapat mempermudah pembelajaran di kelas sehingga siswa jauh lebih menangkap daripada memakai buku dan menerangkan papan tulis. Kekurangan media pembelajaran adalah bisa membuat pembelajaran menjadi satu arah, memerlukan biaya mahal untuk

pembuatan video, dan alat yang mahal dan kompleks. Video juga tersedia tidak selalu sesuai dengan materi atau tujuan pembelajaran.

Video dari produk diatas menggunakan suara AI untuk menjelaskan materi pelajaran, yang perkataan nya lebih bisa dimengerti dibanding kalau orang yang merekam suara secara langsung. Meskipun menggunakan suara AI, di video ini terdapat subtitle untuk membantu siswa memahami video pelajaran tersebut. Subtitle tersebut dimasukkan karena dari riset, mengatakan bahwa dari 5 indera yang dimiliki manusia, 80% nya diproses informasi melalui visual atau indera penglihatan. Maka dari itu, terkadang informasi yang didapat dari sebuah video, lebih bisa dimengerti kalau video tersebut ada subtitle nya.

Sebenarnya manusia masih sangat dominan memproses informasi melalui membaca. Dan dengan bantuan media seperti tambahan visual dan suara, yang dimana itu semua terdapat pada video, bisa membantu siswa untuk mempelajari pelajaran menggunakan video.

Kekurangan dari pembelajaran menggunakan video ialah persiapan sebelum mengajarnya. Pembuatan 5 Menit video ini bisa memakan waktu sekitar 2-3 Jam, dan masih membutuhkan video editor yang bagus, dan kalau bisa berbayar. Semisal tidak mau menggunakan suara AI pada video ini, karena terkadang saat mengajar, pengajar ingin menggunakan cara bicara, cara pengucapan, cara penegasan pada kalimat yang dibacakan, membutuhkan peralatan yang bagus, tidak bisa hanya dari rekaman dari smartphone, karena suara nya terdapat banyak noise nya. Harus menggunakan mic yang harga nya juga tidak murah untuk mendapatkan rekaman suara tanpa noise. Tidak seperti kalau pengajaran

tradisional, tidak memerlukan persiapan sebanyak pengajaran menggunakan video.

Kelebihan experiential learning adalah Model ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang secara alami meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam materi pelajaran. Dengan mengalami konsep atau teori dalam konteks praktis, peserta didik cenderung memahaminya dengan lebih baik dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam. Experiential Learning membantu peserta didik mengembangkan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam karir mereka. Kekurangan experiential learning adalah hasil pembelajaran dalam konteks Experiential Learning bisa menjadi tugas yang sulit. Seringkali, pencapaian dalam hal pengetahuan dan keterampilan tidak sejelas dalam pengalaman langsung seperti dalam ujian atau tes tertulis. Oleh karena itu, penilaian yang objektif dan kuat dapat menjadi tantangan. Experiential Learning sangat efektif dalam mengajarkan keterampilan praktis dan konsep yang dapat dihadapi dalam pengalaman langsung. Namun, untuk topik-topik yang lebih abstrak atau teoritis, seperti matematika tingkat tinggi atau teori filsafat, Experiential learning mungkin kurang efektif. Siswa mungkin kesulitan mengaitkan pengalaman langsung dengan konsep-konsep tersebut.

5.2 Saran

1. Bagi guru, media multimedia berbasis video menggunakan experiential learning ini dapat menjadikan, menambah wawasan dan pengalaman serta memperkaya pemilihan media dan strategi pembelajaran untuk kepentingan peningkatan kualitas proses belajar mengajar
2. Bagi siswa dapat memperbaiki cara belajar siswa yang diharapkan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sejarah yang disampaikan guru.
3. Bagi peneliti, para peneliti yang ingin melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran, dengan prosedur pengembangan menggunakan media video dan storyboard dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran.