

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis video motion graphic yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Pariangan , bertujuan mengembangkan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis video motion graphic di SMA Negeri 1 Pariangan yang valid dan praktis, menggunakan model pengembangan (Research & Development) dan model pengembangan ADDIE dapat di simpulkan sangat valid dan praktis sebagai media pembelajaran materi sejarah masuknya agama dan kebudayaan hindu Budha ke Indonesia. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penilaian instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi dari ahli media, ahli materi, serta lembar praktikalitas yaitu angket yang diberikan ke siswa. Analisis validitas media pembelajaran di validasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Sedangkan analisi praktikalitas media pembelajaran diuji cobakan pada 34 siswa . Hasil penelitian diperoleh untuk nilai rata-rata 90% untuk ahli media dan ahli materi diperoleh nilai rata-rata 88%, serta 84% nilai praktikalitas dengan kriteria sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dapat disarankan sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis video motion graphic ini dapat dimanfaatkan menggunakan *android* dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi masuknya agama dan kebudayaan hindu Buddha ke indonesia dimanapun dan kapanpun berada dan guru lebih maksimal dalam memberikan pembelajaran tentang sejarah Indonesia.
2. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat diterbitkan sehingga dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Pariangan.
3. Setelah dikembangkan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis video motion graphic ini diharapkan adanya upaya guru untuk membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran.
4. Media pembelajaran berbasis *android* diharapkan dapat digunakan secara offline, sehingga memudahkan siswa dalam mengulang kembali pembelajaran secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hanzah. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development.. Malang: Literasi Nusantara Abadi
- Amrina, Z., Daswarman, D., & Arifin, S. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada materi pecahan untuk siswa kelas iv sd negeri 38 kuranji. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(1), 1-9.
- Arikunto,S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Choiril. (2016), Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang, Skripsi, Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta
- Hamzah. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan R&D. Yogyakarta: Literasi Nusantara.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah*. Bandung : Alfabeta.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Piwulang*, 127
- Kartodirjo Hariyono (1995). *Mempelajari Sejarah Secara Efektif*. Jakarta : PT Bina Aksara.

Lestari, N.D., Ariani, N.R.D., Dan Ashadi., (2014), Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dan Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas Xi Semester Ganjil Smk Sakti Gemolong Tahun Pelajaran 2013/2014, *Jurnal Pendidikan Kimia (Jpk)*, 3(1).

Maretha Sari, E. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara Di Sma Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(1), 2–5.

Nugrohadi, F., & Susilana, R. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Siswa Kelas VII Di SMPN 1 Kandanghaur). *Edutechnologia*, 2(1), 45–53.

Nurseto, Tejo. (2011). “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik”. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* Volume 8 Nomor 1. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Primasari, Rosita Zulfiani dan Yanti Herlanti. (2014). “Penggunaan Media Pembelajaran MAN Se-Jakarta Selatan” , *Jurnal EDUSAINS*, Vol VI, Nomor 01

- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Putra, I., Tastra, I. dan Suwatra, I. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. Vol 2 (1).
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Utile*, V, 115–122.
- Sari, Mega Noviantika, dan Utarii Dewi. (2022). “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Teori Masuk Dan Berkembangnya Kebudayaan Hindu Buddha Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Smk Al-Hikmah Sumobito,” 1–8.
- Surayya (2012). “Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Menciptakan Pembelajaran Aktif Di Kelas.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7 (02): 514–22. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.240>.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Surayya (2012). “Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Menciptakan Pembelajaran Aktif Di Kelas.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSDSTKIP Subang* 7 (02): 514–22. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.240>.
- Umar, S. H. (2019). Peranan Guru Ppkn Dalam Mengembangkan Model Pembelajaran (Bahan Ajar) Abad 21 Di Smp Negri 2 Kota Ternate. *Jurnal Geocivic*, 2(1).
- Widdja Sutrisno. (2011), Amelia, et al. Penerapan Pendekatan Saintif dalam Model JIGSAW Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran

Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah Tahun
Ajaran 2017/2018. 2018.

Yohana,A. (2011). Studi Tentang Media Pembelajaran Yang Digunakan Pada Mata
Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Di SMP Negeri 1
Probolingo. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang