

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis renderforest ini dikembangkan dengan model ADDIE. Tahapan dalam pengembangan media video pembelajaran ini dimulai dengan melakukan analisis pada kurikulum, metode, media dan sarana prasarana. Pada tahap desain membuat naskah media. Tahap pengembangan dilakukan pengujian, revisi, validasi produk oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Penerapan media video pembelajaran dilakukan melalui uji coba media. Selanjutnya evaluasi dengan tes melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Media pembelajaran berbentuk video animasi berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas X MA/Sederajat mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran berbentuk video animasi.
2. Hasil validasi video animasi pembelajaran berbasis renderforest berdasarkan penilaian kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi yaitu :

- a. Hasil validasi dari ahli media, diperoleh penilaian sebanyak 95,4% berdasarkan mutu teknis, 93,1% berdasarkan aspek media, 87,5% berdasarkan keefektifan program yang masuk dalam kategori sangat baik.
  - b. Hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh penilaian sebanyak 90,6% berdasarkan aspek media, 100% berdasarkan kesesuaian materi yang masuk dalam kategori sangat baik.
3. Hasil uji coba media video animasi pembelajaran berbasis renderforest yang dilakukan pada siswa kelas X yaitu:
- a. Hasil uji coba perorangan diperoleh presentase sebesar 89,8% yang masuk kedalam kategori sangat baik.
  - b. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 84,1% yang masuk kedalam kategori sangat baik.
  - c. Hasil uji coba lapangan diperoleh presentase sebesar 85,15% yang masuk kedalam kategori sangat baik.
4. Hasil belajar siswa berdasarkan uji coba lapangan yang diukur menggunakan *pretest* dan *posttest*, terdapat perbedaan antara rata-rata *pretest* sebanyak 77,3 dan rata-rata nilai *posttest* sebanyak 86,8. Setelah itu di analisis dengan uji t, pada  $\alpha = 0.05$  dengan  $dk = 45-1 = 44$  diperoleh  $t_{table} = 1,68023$  dan  $t_{hitung} = 8,5651$ . Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{table}$  maka hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis renderforest efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,

selain itu media video animasi pembelajaran berbasis renderforest ini dapat memudahkan siswa dalam belajar dan juga meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Ma'arif Udanawu Blitar.

## **B. Saran**

Saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media video animasi berbasis renderforest, yaitu:

1. Dalam penggunaan renderforest untuk editing buatlah *scene* dalam satu folder agar tidak ada kesalahan dalam proses penggabungan *scene*, bila menggunakan renderforest perlu koneksi internet yang stabil.
2. Sekolah sebagai lembaga pendidikan diharapkan selalu mendukung terciptanya suasana yang bisa mendukung siswa untuk belajar dengan baik, guru sebagai fasilitator pembelajaran hendaknya lebih meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam menyampaikan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran daring selama pandemi covid-19 yang dimana mempunyai keterbatasan untuk belajar tatap muka.
3. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan pendekatan metode yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.