

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTsN 1 Kota Kediri dapat disimpulkan:

1. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis animasi melalui 5 tahap. Tahap pertama yaitu *analysis*, peneliti melakukan analisis yang meliputi tahap analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Tahap kedua yaitu *design*, peneliti menyiapkan desain produk dengan membuat outline animasi, *flowchart*, *storyboard*, desain animasi, juga membuat angket validasi ahli, dan angket peserta didik. Tahap ketiga yaitu *development*, dalam tahap ini peneliti merealisasikan dari tahap selanjutnya untuk membuat produk media dengan spesifikasi desain atau penyempurnaan desain menjadi sebuah produk yang layak dan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan materi. Tahap keempat yaitu *implementation*, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yang hasilnya akan menentukan apakah produk layak diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Tahap kelima yaitu tahap *Evaluation*, pada tahap ini peneliti mengklarifikasi penggunaan media dan keefektivitasan pembelajaran dengan pemberian angket kepada siswa dan lembar observasi kepada guru.
2. Efektivitas pengembangan media pembelajaran video animasi berdasarkan analisis data sebagai berikut: validasi ahli media dengan skor (4,9)

dikategorikan “Sangat valid”, ahli materi 1 dengan skor (5,00) dikategorikan “Sangat Valid”, dan ahli materi 2 dengan skor (5,00) dikategorikan “Sangat valid”. Setelah dilakukan validasi kemudian produk diuji cobakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi dan diperoleh hasil rata-rata dengan skor (4,56) yang dikategorikan “Sangat Layak” dan dengan hasil dari observasi terhadap guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat diketahui bahwa media pembelajaran sangat efektif penggunaannya dalam pembelajaran oleh guru. Dapat diketahui juga media pembelajaran video animasi menarik perhatian peserta didik, dan membantu peserta didik dalam memahami materi secara singkat dan menyeluruh.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz kelas VII di MTsN 1 Kota Kediri terbukti secara signifikan efektif dalam pembelajaran.

## **B. Saran, Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

### **1. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk**

Agar penggunaan produk ini dapat lebih baik, peneliti selanjutnya harus mempersiapkan secara matang seperti kondisi kelas, apakah di dalam kelas sudah terdapat fasilitas LCD/Proyektor ketika pembelajaran dilaksanakan secara *luring*. Selanjutnya pada kondisi siswa, apakah semua siswa memiliki *handphone* atau laptop agar dapat mengakses media, mengoperasikan media

ketika pembelajaran dilakukan secara *daring*. Dan juga kemampuan peneliti dalam membuat produk agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

2. Saran untuk Diseminasi Produk ke Sasaran yang Lebih Luas

Agar penelitian berjalan dengan lancar, maka perlu diperhatikan subjek yang akan diteliti. Sebelum membuat suatu produk media pembelajaran dapat dilakukan observasi dan wawancara agar mengetahui media seperti apa yang dapat dikembangkan dalam mengefektifkan pembelajaran.

3. Saran untuk Keperluan Pengembangan Lebih Lanjut

Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat memastikan terlebih dahulu kesesuaian materi dengan media, sehingga dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi yang lebih bervariasi agar siswa lebih tertarik menyimak pembelajaran.