

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia siswa kelas VII. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan Borg & Gall.

Media yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak *macromedia captivate* ini telah melalui tahap validasi dan uji coba produk. Data yang didapat dari tahapan tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui baik tidaknya kualitas media pembelajaran.

2. Kevalidan Media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate*

Berdasarkan validasi Media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* terhadap pakar ahli Media, pakar ahli materi, hasil dari analisis data angket kevalidan menunjukkan nilai rata-rata persentase kevalidan ahli media sebesar 95,75% yang berarti dari aspek tampilan, pemrograman, dan pembelajaran dinyatakan valid, menurut ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 93,65% yang berarti dari aspek pembelajaran, materi dan interaksi yang berarti produk pengembangan berupa Media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* bernilai valid.

3. Kepraktisan Media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate*

Dan hasil analisis kepraktisan yang dilakukan menunjukkan media pembelajaran praktis digunakan, hal ini didukung oleh hasil analisis data dalam 4 indikator kepraktisan, yaitu 1) Hasil angket respon siswa, Secara keseluruhan dari angket siswa diperoleh rata-rata sebesar 80,06 %. Hal ini berarti terhadap Media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* yang dikembangkan dapat dikatakan praktis. 2) Penilaian validator secara konstruktif menyatakan media valid digunakan tanpa atau dengan revisi, 3) Tabulasi hasil evaluasi pengguna yang menunjukkan 93,3% atau bisa dikatakan lebih dari 75% siswa telah mencapai standar ketuntasan dengan nilai 75, dan 4) Data lembar aktivitas pengguna yang menunjukkan persentase siswa yang bertanya 30% yang berarti media praktis.

4. Keefektifan Media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate*

Hasil analisis keefektifan yang dilakukan berdasarkan data nilai *post-test* dengan menggunakan *Independent Sample t-test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed) = 0,000*. Karena nilai *Sig. (2-tailed)* kurang dari taraf signifikan = 0,05, yaitu 0,000 < 0,05 maka H1 diterima yang berarti bahwa ada perbedaan antara antara kelas tindakan dan kelas kontrol. Hal ini didukung dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 88,86 atau lebih baik 12,1 dari kelas kontrol yang nilai rataratanya 76,76. Setelah dilakukan perbandingan dan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa produk pengembangan berupa media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia merupakan produk pengembangan yang efektif, karena terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Saran

Agar produk pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran terkait, diantaranya adalah:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia ini antara lain:

- a. Produk berupa *software* yang dipakai untuk media pembelajaran ini jika memungkinkan dalam pembelajaran di sekolah dapat digunakan langsung pada masing-masing komputer yang digunakan oleh siswa. Jika belum memungkinkan digunakan langsung oleh masing-masing siswa di sekolah, media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru secara klasikal dalam kelas dengan bantuan LCD Proyektor.
- b. Untuk memantapkan konsep yang diperoleh dari media pembelajaran ini, siswa bisa diminta mengerjakan latihan soal di buku penunjang yang sehari-hari digunakan di sekolah.
- c. Peserta didik dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan komputer, dengan file *dicopy diflashdisk*.
- d. Jika media pembelajaran dimanfaatkan secara klasikal oleh guru, di sela-sela penyajian materi kelangkaan dan kebutuhan manusia, guru dapat menambahkan penjelasan yang dianggap perlu untuk lebih memahami konsep yang tersaji.

- e. Pada guru mata pelajaran IPS diharapkan menggunakan produk media ini sebagai contoh variasi produk media pembelajaran.
- f. Sosialisasi produk media pembelajaran ini juga diperlukan. Harapannya agar dapat membantu peran guru dalam proses pembelajaran dan dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan yang nantinya dapat dikembangkan lebih baik lagi.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dapat digunakan di sekolah yang menjadi objek penelitian maupun lembaga pendidikan khususnya Sekolah Menengah Pertama atau sederajat lainnya. Penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan karakteristik peserta didik agar penyebarannya tepat sasaran dan bermanfaat dan sebaiknya dilakukan pengecekan kembali dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan pada tema-tema pembelajaran IPS Terpadu lainnya. Selain itu diharapkan produk pengembangan lebih lanjut dapat lebih interaktif sehingga siswa benar-benar mengalami proses belajar yang memahamkan.