

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran VIDAM pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 3 untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 sekolah dasar telah selesai dilaksanakan. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran VIDAM ini dinyatakan valid, dapat dilihat dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, dimana pada ahli media 1 mendapatkan skor kelayakan sebesar 41 dari skor maksimal 50, hasil validasi ahli media 2 mendapatkan skor sebesar 49 dari skor maksimal 50, sedangkan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor sebesar 50 dari skor maksimal 50.
- 2) Media VIDAM dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SDN 05 Balesari dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada saat penelitian, dimana pada kelompok kecil hasil minat *before* sebesar 61% dan *after* sebesar 87% sehingga peningkatan minat belajar pada kelompok kecil sebesar 26%, sedangkan pada kelompok besar hasil minat *before* sebesar 62,25% dan *after* 88,25% sehingga peningkatan minat belajar pada kelompok besar sebesar 26%.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran VIDAM dapat dikembangkan secara berkelanjutan pada mata pelajaran yang berbeda.
- 2) Teknik pembuatan media video animasi (VIDAM) dapat dikembangkan dengan berbagai materi materi dan visual yang lebih bervariasi dan kreatif.
- 3) Proses pengembangan produk media pembelajaran VIDAM terdapat beberapa kendala yang mungkin dapat menjadi perbaikan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, seperti desain media yang lebih menarik, pemilihan kosa kata yang baik dan mudah dipahami, pemilihan gambar yang bervariasi dan sesuai dengan materi pembelajaran serta pemilihan suara yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers,
- Aceh, Risa. D. Y., Mardani, R. M., & Wahono, B. 2017. Analisis Tingkat Kesehatan Bank dengan Menggunakan Metode CAMEL pada PT Bank Syariah Mandiri (Studi Kasus Pada PT. Bank Syariah Mandiri Cabang Ambon), *Jurnal Ekonomi*, Vol.6, No.6:130–145.
- Agustini Ketut dan Ngarti Jero Gede. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Volume 4 Nomor 1 April 2020.
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amad Rivai, Nana Sudjana, 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Amali, Zees, and Suhada. Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics* 2(1).
- Amir, F. A. dan M. D. Kusuma. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives* 2(1).
- Anshor, Sokhibul. 2015. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi*. Skripsi. Lampung: Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Lampung
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2009). *Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Yogyakarta: Diva press.
- Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada.

- Azizah Asih Nur. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA BATIK 2 Surakarta. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Electronic Theses and Dissertation*
- Cecep dan Bambang Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Dick and Carey (1996). *The Systematic Design of Instruction*, New York :Harper Collins Publishers.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Doni Warman, 2018. Implementasi Pembelajaran Tematik oleh Guru Kelas pada Sekolah Dasar di-Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto. *Jurnal al-Fikrah*, Vol. VI, No. 2
- Efendi, Mohammad. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran: Pengantar Ke Arah Pemahaman KBK, KTSP dan SBI*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang..
- Fauzan, Muhammad Aziz dan Rahdiyanta, Dwi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional teknik Mesin*. Vol. 2, No. 2 Oktober 2017, 82-88.
- Hamalik, 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hidayati, Adi, Praherdiono. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*. Vol. 6, No. 1, Oktober 2019, 45-50
- Kusuma. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontektual Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives* 2(1): 55-56
- Khodijah. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muklis, Mohammad. 2012. Pembelajaran Tematik. *Jurnal Fenomena*, Vol. IV, No.1
- Margareta dan Yulia. 2018. Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VIII, Nomor 1*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.

- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saud, Udin Syaefuddin. 2009. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudirman. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno. 2012. *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: Elearning unesa.
- Susanti. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Video Sebagai Bahan Pengamatan Berbasis Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian. *Unesa Volume 01 Nomor 01*, Tahun 2012, 0-216.
- Suyitno, Amin. 2004. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika 1*. Semarang: FMIPA UNNES.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wahidmurni, Dr., M.Pd (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. *Journal review*, 1-7.
- Wasti, Sriana. 2013. *Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang*. Skripsi Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang. Padang: tidak diterbitkan.
- Widyasanti, dan Ayriza. 2018. Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun VIII, Nomor 1, April 2018.
- Wiriyokusumo Iskandar. 2011. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wuryanti Umi dan Kartowagiran Badrun. 2016. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun VI, Nomor 2. Oktober 2016.