

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan penelitian ini menghasilkan sebuah Video Animasi dengan judul Teori Belajar Behavioristik untuk bahan ajar untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Video ini dikembangkan secara sistematis dengan menggunakan Rapid Prototyping dengan lima tahapan yaitu:

1. Menganalisis kebutuhan dan menganalisis konten
 - a. Menganalisis kebutuhan

Proses ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan media dan sumber belajar serta analisis konten dalam mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran. Proses awal dari pengembangan video animasi ini adalah menganalisis kebutuhan. Pengembang melakukan analisis kebutuhan dengan cara mewawancarai mahasiswa, tujuan dari analisis masalah belajar ini adalah untuk mengetahui apakah ada kekurangan media masalah belajar yang terjadi pada saat pembelajaran di mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.

Hasil yang didapatkan dalam tahapan ini merupakan informasi, mengenai masalah belajar serta hal-hal yang diinginkan mahasiswa dan karakteristik mahasiswa tersebut.

b. Menganalisis konten

Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis konten. Tujuan dari analisis konten ini adalah Analisis materi dilakukan untuk mengetahui materi apa yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan silabus mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran. Berdasarkan hasil dari analisis konten, pengembang menentukan materi Teori Belajar Behavioristik sebagai materi yang akan dijadikan sebagai video animasi. Proses analisis ini dilakukan dengan dengan dosen pengampu pak Cecep Kustandi, M.Pd

2. Menentukan tujuan

Dalam tahap ini peneliti menentukan tujuan dari proses pembuatan video animasi pembelajaran yang didasarkan dari hasil analisis kebutuhan media dan analisis konten.

Berikut ini adalah proses yang dilakukan dalam menentukan tujuan pembelajaran:

a. Tujuan Umum

Berdasarkan analisis kebutuhan media yang telah dilakukan, pengembang menetapkan materi Teori Belajar dan Penerapannya dalam Pembelajaran yakni: Teori Belajar Behavioristik.

Tujuan umum ditentukan bersama dengan dosen pengampu mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pengampu matakuliah, tujuan umum dibuat berdasarkan kontrak perkuliahan yang telah ada sebelumnya kemudian disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran yakni video animasi.

Setelah melakukan tahapan ini, hasil yang didapatkan dalam tahapan ini peneliti memilih materi Teori Belajar Behavioristik sebagai materi yang akan digunakan dalam video animasi.

3. Merancang prototype

Tahap ini merupakan tahap membuat prototype yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, pengembang akan melakukan beberapa tahapan dalam mengembangkan prototype, yakni:

- a. Peneliti menentukan materi yang akan dijadikan Video Animasi

- b. Menentukan ide
- c. Menentukan gambar/karakter
- d. Membuat story board
- e. Memproduksi video animasi

4. Mengujicoba Prototype

Pada tahap ini merupakan tahap mengujicobakan produk yang telah dibuat oleh pengembang. Kegiatan *mereview* produk ini, memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas produk Video Animasi yang telah dikembangkan agar sesuai dengan harapan.

Setelah peneliti berhasil membuat prototype video animasi, kemudian produk hasil pengembangan ini di uji coba kepada ahli (ahli media dan ahli materi) Ahli Materi oleh Dra. Suprayekti, M.Pd dan Ahli Media oleh Cecep Kustandi, M.Pd serta kepada responden (one to one dan small group). Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan yang sudah mengikuti mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.

a. Hasil uji coba Expert Review Media

3,06 dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa video animasi ini termasuk kedalam kategori **baik**

b. Hasil uji coba Expert Review Materi

3.0 dari nilai tersebut dapat dikatakan materi dalam video animasi ini termasuk dalam kategori **baik**.

Dengan total hasil rata-rata dari kedua Expert adalah **3.06**
Dengan nilai tersebut dapat dikatakan materi dan video animasi ini termasuk dalam kategori **baik**.

c. Hasil Uji Coba One to One

Berikut adalah hasil perhitungan yang didapat dari uji coba *One to One* dengan nilai rata-rata **3,36**. Dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa video animasi termasuk dalam kategori **Sangat Baik**

d. Hasil Uji Coba Small Group

Berikut adalah hasil perhitungan yang didapat dari uji coba *Small Group* dengan nilai rata-rata **3,27**. Dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa video animasi kategori **Sangat Baik**.

5. Revisi dan penyempurnaan produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan produk yang dilakukan berdasarkan hasil tahap uji coba prototype. Setelah melakukan review oleh para ahli, dari segi materi dan media. Selanjutnya pengembang melakukan revisi dan penyempurnaan produk yang telah dikembangkan sebagai berikut

B. Implikasi

Pengembangan Video Animasi untuk Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan kapan saja dan dimana saja tidak terbatas oleh waktu.

Pengembangan video yang menggunakan model Rapid Prototyping ini telah dikembangkan dengan sistematis dan sudah melalui tahap uji coba kepada *Expert Review*, *One to One* dan *Small Group* dengan hasil **Baik** untuk Expert Review dan **Sangat baik** untuk pengguna.

Video Animasi ini dapat dimanfaatkan untuk mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan, untuk memberikan ilmu pengetahuan tentang Teori Belajar Behavioristik kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Video Animasi ini juga akan diupload melalui streaming Youtube agar mahasiswa dapat menggunakannya secara mandiri.

C. Saran

Saran dalam pengembangan produk Video Animasi ini, pengembang menyarankan:

1. Pengembangan media video animasi diharapkan terus bertambah dengan berbagai materi lainnya yang dapat digunakan sebagai sumber belajar
2. Proses produksi sebaiknya selalu dilakukan bersama ahli materi ketika di lapangan agar mendapatkan hasil yang baik.
3. Persiapkan alat produksi seperti laptop dengan spesifikasi yang diperlukan agar tidak terhambat sehingga dapat dikerjakan dengan cepat.
4. Media ini peneliti anjurkan, untuk dilakukan evaluasi dalam penggunaannya.