

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang diuraikan, penelitian dan pengembangan mengenai Video Pembelajaran Interaktif materi Meditasi Sekolah Minggu Buddha (SMB) Dwipa Nanda Pringsewu, ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Potensi dan Kondisi Proses Pembelajaran di SMB Dwipa Nanda dapat dikatakan bahwa kondisi pembelajaran pendidikan agama Buddha di SMB Dwipa Nanda mengalami permasalahan yang cukup signifikan. Kondisi ini dapat dikatakan perlunya perlakuan khusus atau tindakan pengembangan video pembelajaran interaktif yang ditawarkan oleh peneliti. Selain itu, hasil analisa kebutuhan dikatakan bahwa Keberadaan video pembelajaran interaktif dianggap sebagai solusi mengatasi permasalahan pembelajaran yang dialami. Hasil dari perolehan data ini yang menjadi dasar penelitian yang akan dikembangkan.
2. Pengembangan ini menghasilkan produk Video Interaktif materi Meditasi Sekolah Minggu Buddha (SMB) Dwipa Nanda Pringsewu yang disusun berdasarkan tahapan pengembangan untuk menghasilkan suatu video pembelajaran berikut: a) tahap pengumpulan informasi, b) perencanaan, c) pengembangan, d) uji validasi, serta e) tahap uji coba lapangan operasional. Materi dalam video pembelajaran ini terdiri dari beberapa sub materi yaitu: a) pengertian meditasi, b) jenis-jenis, c) manfaat, d) persiapan dan e) waktu dan posisi meditasi. Materi yang dikembangkan juga dilengkapi dengan beberapa soal kuis.
3. Tahap untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran yang telah dikembangkan adalah dengan melakukan pengujian lapangan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui nilai kebermanfaatan atau keefektifan, yaitu dengan memberikan tes khusus yaitu

*pretest* dan *posttest* pada peserta didik. Berdasarkan tes khusus, kami diberitahu bahwa nilai belajar menunjukkan perbedaan sebelum serta sesudah menggunakan materi. Hasil perhitungan terdapat perbedaan mean dan peningkatan yang lebih besar pada *posttest* (93,75) dibandingkan pada *pretest* (42,50). Hasil pengujian menunjukkan korelasi sebesar 0,33 dan  $0,33 \times 100\% = 0,33\%$ . Nilai signifikansi 0,000 berarti  $0,000 < 0,70$  dan tergolong besar.

Disimpulkan bahwa video interaktif ini memenuhi nilai keefektifan dan kemanfaatan bagi peningkatan hasil belajar siswa. Nilai daya tarik uji daya tarik yang dilakukan pada video pembelajaran adalah 95<sup>o</sup>n yang termasuk dalam Kategori 4 dan merupakan kualifikasi sangat menarik. Oleh karena itu, video pembelajaran interaktif ini dapat sangat efektif dalam memotivasi anak-anak Sekolah Minggu untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

## **B. Implikasi**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan hendaknya dapat memberi manfaat besar bagi peserta didik. Peneliti mengembangkan video pembelajaran interaktif ini dengan sangat sederhana tapi dapat bermanfaat bagi peserta didik sebagai penunjang pembelajaran dalam proses pembelajaran. Video Pembelajaran Interaktif materi Meditasi dapat digunakan di Sekolah Minggu Buddha karena memuat materi yang terdapat dalam silabus yaitu materi Meditasi. Selain itu produk yang dikembangkan peneliti telah layak sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan validasi media dan materi.

### **C. Saran**

Haasil penelitian dan pengembangan ini, terdapat saran sebagai berikut:

1. Video interaktif ini telah melalui proses validasi ahli media maupun materi, sehingga diharapkan para guru Sekolah Minggu dapat menggunakan produk video pembelajaran interaktif ini dalam proses pembelajarannya.
2. Guru Sekolah Minggu dihimbau untuk belajar terlebih dahulu sebelum menggunakan video pembelajaran interaktif ini dan menjelaskan kepada siswa cara penggunaan video pembelajaran tersebut agar dapat belajar lebih mandiri.
3. Video pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat direproduksi dan dikembangkan dalam berbagai materi.