

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media digital berbasis *motion graphic* pada materi sumber daya alam meliputi tahapan pengembangan *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahapan analisis meliputi *analysis* (analisis) terhadap karakteristik siswa, analisis materi, serta analisis terhadap kebutuhan. *Design* (desain) menghasilkan sebuah rancangan berupa *storyboard* dan lembar validasi ahli materi dan media. Tahapan *development* (pengembangan), sebuah proses untuk mengembangkan konsep atau rancangan yang telah disusun dalam *storyboard* menjadi sebuah video *motion graphic* yang siap untuk diuji kelayakannya. Dalam tahapan pengembangan juga melakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Tahap *implementation* (implementasi), yaitu mengimplementasikan atau menguji coba video atau media *motion graphic* di kelas IV SDN Cikondang I. Tahap *evaluation* (evaluasi) yaitu melakukan pengumpulan evaluasi formatif yang telah dilakukan pada empat tahapan sebelumnya meliputi kelayakan media *motion graphic*.
2. Kelayakan media digital berbasis *motion graphic* pada materi sumber daya alam yaitu termasuk pada kualifikasi “sangat baik” berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil uji coba produk kelompok kecil dengan jumlah 9 siswa media *motion graphic* berada pada kelayakan “sangat baik” dan kelompok besar memperoleh kualifikasi kelayakan “sangat baik”.

1.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian ini, pengembangan media digital berbasis *motion graphic* diharapkan menjadi media yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi sumber daya alam di kelas IV SD. Adapun implikasi dari penelitian ini bahwa pemanfaatan media digital ketika pembelajaran masih kurang digunakan di sekolah. Hal tersebut menjadi

hal yang harus diperhatikan oleh guru maupun sekolah untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif. Karena perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin melesat, maka pembelajaran di kelas harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pihak sekolah maupun guru perlu adanya pembaharuan dalam menyampaikan pembelajaran melalui media-media digital yang berfungsi untuk meningkatkan kebermaknaan belajar siswa.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa rekomendasi yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa Calon Guru

Dalam penelitian ini masih terdapat siswa yang belum mengerti materi pembelajaran yang disajikan dalam media digital. Sehingga direkomendasikan untuk mahasiswa/calon guru memperhatikan kejelasan penyampaian, penggunaan ilustrasi materi dalam video pembelajaran tersebut. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan terhadap media pembelajaran belajar untuk menciptakan sebuah media-media belajar yang interaktif, inovatif dan kreatif. Sehingga ketika sudah menjadi guru, pengetahuan serta keterampilan dalam memanfaatkan media sangat baik.

2. Bagi Siswa

Media digital *motion graphic* dapat memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran. Jika siswa merasa kurangnya pemahaman terhadap materi pembelajaran di kelas, maka bisa secara mandiri mencari sumber atau media belajar lainnya di rumah.

3. Bagi Guru

Diharapkan dalam penyampaian materi maupun dalam kegiatan belajar mengajar di kelas setidaknya harus memberikan sebuah pembelajaran yang menarik dan berkesan bagi siswa. Untuk pemanfaatan media pembelajaran, guru dapat mencari referensi-referensi di internet terkait media pembelajaran lainnya yang inovatif.

4. Bagi Sekolah

Media pembelajaran berupa media digital berbasis *motion graphic* sangat baik untuk diaplikasikan di kelas. Dengan demikian pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif harus digali kembali. Untuk fasilitas atau sarana prasarana sebisa mungkin diusahakan, sehingga guru mampu meningkatkan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran.

5. Bagi Pengembang Selanjutnya

Dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan diantaranya belum menguji hasil belajar siswa secara langsung. Dengan demikian, untuk penelitian selanjutnya diharapkan mampu memperhatikan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media digital berbasis *motion graphic*. Sebelum melakukan pengembangan juga diharapkan mampu menganalisis fenomena yang sedang terjadi, sehingga dapat menghasilkan keterbaruan media. Penyajian media digital yang telah dikembangkan terbatas pada materi sumber daya alam saja, untuk pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan materi-materi lain pada mata pelajaran IPS.