

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Motion graphic interaktif ini dirancang untuk pembelajaran tematik dengan subtema perkembangan teknologi komunikasi yang dirancang untuk siswa kelas 3 SDN 021 Ciporeat Bandung dibuat dengan berbantuan *software Adobe illustrator 2019, Adobe After Effects 2019, Audacity, wondershare filmora dan website Edpuzzle*. Perancangan *motion graphic* interaktif ini dibuat dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang tahapannya meliputi tahap konsep *concept*, tapan desain (*design*), tahap pengumpulan materi atau bahan (*material collecting*), tahap pembuatan atau perakitan (*assembly*), tahap uji coba (*testing*) dan tahap distribusi (*distribution*).

Pada tahap pertama yaitu *Concept* peneliti membuat konsep media *motion graphic* interaktif berupa konsep judul, tujuan, sasaran *audiens*, nama media, konsep warna, konsep jenis tulisan lalu konsep materi untuk diimplementasikan kedalam media. Tahap selanjutnya yaitu tahap *Design* yang meliputi perancangan *storyline, storyboard*. Setelah tahap *design* dilakukan selanjutnya tahap *Material Collecting*. Peneliti mengumpulkan bahan berbentuk gambar, ilustrasi, teks dan audio yang digunakan sebagai bahan keperluan dalam membangun dan merancang media. Selanjutnya pada tahap *Assembly*, peneliti melakukan pembuatan *motion video dan editing* dilakukan di *adobe after effects*, lalu *finishing video* dilakukan di *wondershare filmora*. Video *motion graphic* yang telah selesai diintegrasikan secara interaktif dengan penggunaan aplikasi berbasis *website* yaitu *Edpuzzle* yang berisi soal evaluasi dari materi tema 7 perkembangan teknologi subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi muatan mata Pelajaran bahasa Indonesia, seni budaya dan prakarya dan matematika. Selanjutnya pada tahap *Testing*, peneliti melakukan 3 tahapan. Diantaranya tahapan validasi materi yang dilakukan oleh guru tematik kelas 3 SDN 021 Ciporeat Bandung, lalu validasi media bersama dosen ahli Pendidikan Multimedia lalu tahap uji respon siswa sebagai *audiens* yaitu kelas 3 SD Ciporeat bandung tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 29 siswa yang

Felia Arlitha Agnia, 2023

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SUBTEMA
PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3
SDN 021 CIPOREAT BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menilai video pembelajaran berbasis *motion graphic* yang telah dibuat. Selanjutnya tahap *Distribution* dilakukan dengan memberikan media pembelajaran berformat *MP4* dan link *edpuzzle* kepada guru untuk digunakan sebagai media pembelajaran tambahan, lalu video pembelajaran di unggah ke *platform youtube* dan memberikan akses *public* pada *website edpuzzle* agar dapat digunakan atau ditonton secara umum, lalu hasil penulisan penelitian dibuat artikel jurnal terindeks sinta.

Penilaian terhadap video pembelajaran *motion graphic* ini mendapat respon positif dari tiga tahap uji coba. Pada tahap penilaian materi dihasilkan kategori nilai “Sangat Baik”, untuk penilaian media mendapatkan kategori nilai “Sangat Baik” dan hasil respon siswa terhadap video *motion graphic* interaktif pada pembelajaran tematik tema 7 perkembangan teknologi subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi termasuk kategori “Sangat Baik”. Dari data yang telah diperoleh video ini dinyatakan “Sangat Layak” untuk media pembelajaran tematik pada tema 7 subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi bermuatan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya dan Matematika.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini berupa video *motion graphic* interaktif berbantuan *website edpuzzle* sebagai media pembelajaran. Implikasi yang diharapkan yaitu dengan adanya media ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar pada pembelajaran tematik, tema 7 subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi bermuatan mata pelajaran bahasa Indonesia, seni budaya dan prakarya dan matematika. sehingga pembelajaran dapat bervariasi sesuai dengan berbantuan teknologi sebagai media pembelajaran abad 21 ini.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian dan perancangan media yang telah dilakukan, peneliti memberikan rekomendasi yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut terhadap video interaktif dengan *motion graphic* ini kedalam media digital lain misalnya media interaktif lain seperti aplikasi berbasis android sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Perancangan *motion graphic* interaktif dapat diintegrasikan dengan kolaborasi media lain sesuai kebutuhan.

Felia Arlitha Agnia, 2023

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SUBTEMA
PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3
SDN 021 CIPOREAT BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Penelitian serupa dapat dilakukan oleh peneliti lain untuk pengukuran efektifitas penggunaan media dalam proses pembelajaran.