

# BAB V

## SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa temuan-temuan ini memberikan wawasan yang mendalam terkait dengan topik yang diteliti sebagai berikut:

1. Tahapan pembuatan video audio visual pembelajaran dirancang melalui 2 tahap, yakni tahap konsep dan naskah. Tahap konsep yang terdiri dari menentukan tujuan dari pembuatan video, menentukan *platform* yang digunakan, serta membuat sistem alur pembelajaran. Tahap naskah yang terdiri dari penyusunan struktur, pembuatan naskah. Tahap *material collecting* terdiri dari perekaman studio serta penambahan asset 2D. Dalam prosesnya, peneliti menggunakan 2 *software* dan 1 *website*, *software* yang digunakan yakni aplikasi perekam suara *handphone* Samsung S22, dan *software adobe podcast* untuk menjernihkan suara, serta *website artist.io*. Adapun mengimputan video pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan *website edpuzzle* sebagai platform media pembelajaran yang digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media *edpuzzle* menjadi maksimal dengan adanya pembuatan modul ajar oleh guru SD Negeri Griya Bandung Indah pada kelas IV SD sebagai alur pembelajaran di kelas, agar pembelajaran dengan media ini lebih terstruktur. Media *edpuzzle* dapat digunakan melalui laptop, computer dan ponsel yang dapat diakses melalui link ataupun penayangan langsung.
2. Penerapan media *edpuzzle*, menggunakan modul ajar kurikulum Merdeka yang beracuan pada sekolah penggerak, yang dibuat oleh peneliti dan guru SD Negeri Griya Bandung Indah yakni adanya tahapan pembelajaran dengan *Problem Based Learning* yang diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, perbedaan pada modul ajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni pada metode pembelajaran kelas eksperimen, menggunakan metode diskusi dan menyimak video. Dan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah, diskusi. Pada pertemuan ini siswa mulai mengerjakan soal *pre-test, treatment*, dan

*post-test*. Pada kedua kelas ini eksperimen dan kontrol yakni, adanya kegiatan memunculkan permasalahan tentang materi yang harus dipecahkan dengan diskusi kelompok.

3. Berdasarkan dari analisis data dan respon guru SD Negeri Griya Bandung Indah terhadap media *edpuzzle* menjadikan pembelajaran lebih inovatif, sehingga suasana kelas tidak monoton. Berdasarkan hasil Penelitian bahwa media *edpuzzle* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa hal ini terlihat pada *tes uji paired samples test* terlihat pada nilai probabilitas pada signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena  $0,000 < 0,05$  dapat disimpulkan terdapat pengaruh media *edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis norma pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD.

## 5.2 Implikasi

1. Tahapan pembuatan video pembelajaran merupakan hal yang harus diperhatikan, manfaatnya membuat video pembelajaran yakni, didalam video terdapat materi yang sesuai dengan konsep yang diinginkan dan konsep sesuai materi pembelajaran yang sudah disusun, maka video ini dibuat dengan sasaran siswa agar mudah memahami materi jenis norma baik dari pengertian hingga implementasi norma-norma di lingkungan terdekatnya, maka dari itu pembuatan video materi jenis norma haruslah diperhatikan susunan dalam pembuatannya dengan tujuan mempermudah alur penjelasan materi secara terstruktur yang dilakukan oleh guru kepada siswa kelas IV SD.
2. Penerapan media *edpuzzle* di kelas IV SD Negeri Griya Bandung Indah, memiliki manfaat pada pembelajaran, siswa mulai dari siswa antusias dalam menyimak video pembelajaran menggunakan media *edpuzzle* dengan menggunakan bantuan alat proyektor didalam kelas, kemudian siswa lebih interaktif dalam pembelajaran, bukan hanya siswa guru merasa penggunaan media *edpuzzle* mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas pada materi jenis norma, media *edpuzzle* menjadi alternatif media pembelajaran digital, hal ini berdasarkan penelitian dilapangan.
3. Pengaruh media *edpuzzle*, memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa materi jenis norma, pada penggunaan media *edpuzzle* memunculkan

interaktif indera siswa seperti visual, dan audio. Terlihat dalam hasil belajar melalui kegiatan pengisian lembar *pre-test* dan *post-test*. Adanya peningkatan yang sangat signifikan khususnya di kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan hasil *post-test* yang baik dengan rata-rata nilai yang didapatkan kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi yakni 90,50 dan kelas kontrol memiliki rata-rata 82,50.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, rekomendasi dari penelitian ini dengan judul Pengaruh Media *Edpuzzle* Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Jenis Norma, yaitu:

1. Bagi praktisi Pendidikan dan guru, dapat menggunakan media *edpuzzle* dalam kegiatan belajar agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Bagi guru, disarankan menggunakan media *edpuzzle* sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran dan materi yang disampaikan dapat di terima dengan baik.
3. Bagi siswa, dapat menggunakan media *edpuzzle* saat pembelajaran. agar lebih terorganisasi dan bisa lebih paham dalam memahami materi jenis norma.
4. Bagi peneliti lain, dapat melaksanakan penelitian lanjutan terkait media *edpuzzle* untuk materi dengan jenjang yang berbeda.