

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, dan REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Dalam suatu penelitian kesimpulan adalah bagian-bagian yang membantu peneliti lainya untuk memahami hasil penelitian secara keseluruhan sebelum membaca secara lebih teliti pada bagian pembahasan, pada bagian simpulan menunjukkan struktur hubungan antar variabel yang terkait secara langsung ataupun tidak langsung. Menilik dari rumusan masalah, hipotesis, dan hasil penelitian maka dapat ditarik generalisasi terdapat perbedaan rata-rata nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media yang diterapkan dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Interaktif Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Keaneragaman Flora & Fauna Kelas V SDN Sepang”. Setelah menimbang pada data yang telah diperoleh dan dilakukan beberapa pengujian menggunakan bantuan *Microsoft excel* dan *Software SPSS for Windows versi.27*.

Pertama, Merujuk hasil pengujian hipotesis penelitian yang pertama yang mana terdapat diferensiasi yang signifikan, sebenarnya hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai *pre test* yang dilakukan sebelum penelitian. Kemudian untuk memastikan bahwa memang terdapat diferensiasi maka dilakukan uji *mann whitey* dimana hasil dari pengujian tersebut adalah Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan ini menyoroti relevansi desain penelitian kuasi-eksperimental yang digunakan, karena metode ini melibatkan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur efektivitas perlakuan yang diberikan. Pada penelitian ini kelompok eksperimen belajar menggunakan media video interaktif sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Hasil analisis data menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata antara kedua kelompok sebelum menggunakan media video interaktif, sehingga hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima yang menyatakan terdapat perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, desain penelitian ini terbukti

cocok untuk mengukur dampak media video interaktif terhadap peningkatan pemahaman siswa sekaligus memberikan bukti empiris yang mendukung efektivitas metode ini.

Kedua, hasil pengujian hipotesis penelitian yang kedua yang mana terdapat peningkatan pemahaman siswa tentang keaneragaman flora & fauna setelah penggunaan video interaktif. Generalisasi tersebut didasarkan pada hasil *post test* yang dilakukan diakhir penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata diantara kedua kelompok namun kelompok eksperimen mengalami peningkatan paling signifikan sebab menerima perlakuan yang berbeda, Kemudian persentase kenaikan kelompok kontrol sebesar 9% sedangkan persentase kenaikan pada kelompok eksperimen sebesar 91% hasil tersebut diperoleh dari data *post test* yang menunjukkan kenaikan yang signifikan setelah dilakukan perlakuan. Untuk melandasi pernyataan berikut maka dilakukan pengujian *wilcoxon* dimana hasil pengujian diperoleh nilai signifikansi 0,001 nilai tersebut $< 0,05$ sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan. Media video interaktif terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa dimana kelompok eksperimen pada awalnya memiliki pemahaman yang masuk kategori kurang kemudian setelah mendapatkan perlakuan pemahaman siswa dinyatakan masuk kategori baik, dalam observasi yang dilakukan peneliti juga menguatkan hasil uji dimana terdapat dua kelompok yang memiliki pemahaman yang baik dan dua kelompok lain masuk dalam kategori cukup, Dari paparan berikut dapat disimpulkan (H_a) terdapat peningkatan pemahaman siswa tentang keaneragaman flora & fauna setelah penggunaan video interaktif dinyatakan diterima.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Hubungan-hubungan ini dapat dikaji ulang oleh pemangku kebijakan sebagai referensi untuk menerapkan kebijakan yang tepat sehingga kedepannya tidak lagi menerapkan kebijakan yang hanya sekedar meniru kebijakan-kebijakan yang berhasil dinegara lain tanpa memperhitungkan kondisi pendidikan Indonesia dewasa ini, berikut penjabaran implikasinya :

a. Peningkatan kualitas pembelajaran

Media pembelajaran inovatif seperti video interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi kuat seperti keanekaragaman flora dan fauna. Permainan yang dilakukan juga dapat diterapkan untuk memperkuat kognitif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

b. Pemanfaatan teknologi dalam konteks video interaktif

Hasil penelitian ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Guru perlu dilatih untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi agar siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Meskipun umur menjadi salah satu kendala guru memanfaatkan teknologi sebenarnya niatlah yang menjadi solusinya kemudian untuk menyasati hal tersebut calon guru diharuskan mampu menguasai teknologi tidak perlu terlalu dalam yang terpenting adalah mampu memanfaatkan.

c. Perancangan kurikulum yang adaptif

Kurikulum dapat dirancang agar lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa, dengan memanfaatkan teknologi multimedia dan permainan yang berdasarkan pembelajaran untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Karena perancangan kurikulum melibatkan analisis kebutuhan belajar siswa yang memiliki latarbelakang beragam, potensi, dan serta minat bakat yang berbaeda. Dalam kurikulum yang adaptif harus terdapat diferensiasi (pilihan metode/media ajar), integrasi teknologi (memanfaatkan internet dan media digital lainnya), fleksibilitas struktur (menerima revisi atau perubahan), berorientasi kompetensi (mengedepankan pemahaman dibandingkan penyelesaian materi), dan kontekstualisasi (menyesuailakn dengan daerah lokal dan kebutuhan global). Mengingat Indonesia memiliki keberagaman yang tinggi dan sedang dalam perjalanan menajadi kekuatan baru di dunia.

5.3 Rekomendasi

a. Bagi siswa

Siswa diharapkan mampu memanfaatkan perkembangan zaman dalam konteks internet untuk menambah wawasan dan ilmu bukan hanya untuk mencari kesenangan belaka, sebab dewasa ini berbagai platform media sudah tersedia di berbagai situs yang tersebar di internet dan dapat diakses secara gratis, seperti media video interaktif ini bisa diakses melalui *youtube* dan dapat diputar dimanapun dan kapanpun. Dengan memanfaatkan media secara maksimal siswa diharapkan agar mampu mengembangkan rasa ingin tahu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan poin ini terlihat sederhana namun dalam realitasnya sulit dilakukan oleh siswa oleh karena itu partisipasi aktif dari siswa diperlukan sehingga mampu meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran.

b. Bagi guru

Guru direkomendasikan untuk mengintegrasikan media yang interaktif dan inovatif dalam pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan menciptakan pembelajaran yang tidak monoton. Sebenarnya metode konvensional tetaplah diperlukan namun penggunaannya sebaiknya divariasikan dengan media-media terbaru sebab siswa pada abad 21 ini memiliki banyak tuntutan selain memahami pembelajaran juga harus menguasai teknologi sehingga alangkah baiknya sejak dini sudah mulai diterapkan pembelajaran yang berbasis konvensional dan terbaru secara bergiliran. Dalam konteks penelitian ini guru direkomendasikan untuk memakai video interaktif sebagai salah satu alternatif media dan pendekatan berbasis permainan karena hasil pemahaman siswa yang menjanjikan, proses pembuatan juga tidak memakan biaya dan mudah untuk dibuat dengan bantuan *artificial intelligence*.

c. Bagi peneliti berikutnya

Direkomendasikan bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan media video interaktif dengan lebih maksimal misalkan dengan menambahkan fitur *virtual reality* yang mana akan memberikan *new experience for student* dan penambahan populasi juga akan memberikan dampak yang lebih luas. Dikarenakan pengujian yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan non parametris hasil dari penelitian ini tidak serta merta bisa diinterpretasikan untuk

penelitian selanjutnya sebab dalam penelitian ini sampel yang digunakan berukuran kecil yang mana membatasi interpretasi, kekuatan statistiknya juga kurang sensitif dibandingkan uji parametris oleh karena itu direkomendasikan untuk peneliti berikutnya untuk mengkaji ulang terlebih dahulu.