

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan beberapa poin kesimpulan sebagai berikut.

1. *Integrated Real-life Video and Animation* (IRVA) adalah media pembelajaran berupa tayangan video kehidupan nyata yang terintegrasi dengan animasi. Video kehidupan nyata pada media IRVA merupakan fenomena di kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi Dinamika Rotasi pada sub-materi: momen gaya, momen inersia, energi kinetik rotasi, penerapan hukum 2 Newton dan momentum sudut. Tayangan media IRVA memiliki durasi waktu 2-3 menit untuk setiap konten observasi, konflik kognitif dan pembelajaran kognitif yang dilengkapi dengan narasi suara dan teks dalam Bahasa Indonesia. Media IRVA dilengkapi dengan tombol *play*, *pause*, *stop*, *rewind* dan pengaturan volume sehingga memudahkan pengguna dalam mengulang atau memilih tayangan tertentu yang akan disaksikan. Media IRVA berbentuk *file* dengan ekstensi *.exe* yang dikemas dalam format VCD dan dapat dijalankan melalui perangkat komputer serta ditampilkan pada layar proyektor dengan bantuan LCD.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan penguasaan konsep antara siswa yang belajar dengan media IRVA dengan siswa yang belajar tanpa media IRVA. Peningkatan penguasaan konsep siswa yang belajar menggunakan media IRVA (kelas eksperimen) lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan tidak menggunakan media IRVA (kelas kontrol). Peningkatan hasil belajar untuk siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing adalah sebesar 0,468 dan 0,207.
3. Tanggapan siswa terhadap media IRVA menunjukkan tanggapan yang positif dimana aspek-aspek berupa pernyataan positif mendapatkan respon tanggapan di atas 80% yang menunjukkan tingkat persetujuan akan pernyataan. Media IRVA dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan gaya belajar yang positif, sehingga untuk ke depannya, diperlukan pengembangan media IRVA

pada materi-materi Fisika lainnya sebagai sumber belajar alternatif yang memanfaatkan teknologi.

4. Keunggulan media IRVA yang dikembangkan adalah media ini menyajikan contoh dari kehidupan sehari-hari yang sulit dihadirkan di dalam kelas secara langsung. Media IRVA juga terintegrasi dengan animasi sebagai penjelasan tentang kondisi fisis yang terdapat pada fenomena yang ditayangkan. Adapun kelemahan yang masih dimiliki oleh media IRVA adalah kualitas tayangan untuk tahapan observasi yang belum maksimal, baik dari segi pencahayaan maupun kejelasan konten. Masih adanya kekurangan ini menyebabkan peningkatan kemampuan Mengingat (C1) pada kelas eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol.

B. Saran

Dari hasil pengembangan media IRVA dan penerapannya dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa materi Dinamika Rotasi, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pengembangan media IRVA dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas tayangan video animasinya, terutama untuk aspek pencahayaan video dan kejelasan gerak benda pada konten video. Hal ini diharapkan dapat membantu mengatasi kemampuan otak manusia yang terbatas dalam memproses beragam sumber belajar.
2. Penggunaan media IRVA dalam pembelajaran tidak harus dengan model pembelajaran *Interpretation Construction*. Dari hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran, model pembelajaran ini memiliki banyak tahapan sehingga alokasi waktu pun cukup padat untuk satu kali pertemuan tatap muka. Model pembelajaran berbasis konstruktivis lainnya masih bisa digunakan karena memiliki prinsip tahapan yang terangkum dalam media IRVA, yaitu: observasi, konflik kognitif dan pembelajaran kognitif.
3. Media IRVA dapat dikembangkan untuk digunakan sebagai sumber belajar siswa secara individu, dengan maksud setiap siswa dapat menyaksikan tayangan secara individu dengan fasilitas laptop/ komputer dan *headset*. Lebih

lanjut, media IRVA dapat dibuat lebih interaktif, misalnya: siswa diperbolehkan untuk mengakses menu ‘konflik kognitif’ setelah menu ‘observasi’ dipilih.

4. Produk akhir dari media IRVA tidak hanya terbatas pada keluaran berupa file *.exe* yang hanya bisa dimainkan melalui perangkat komputer/ laptop. Namun dapat diusahakan untuk dapat diakses melalui *smartphone* sehingga siswa dapat berperan sebagai pengguna media secara langsung. Pengembangan aplikasi ini tentunya membutuhkan kerja sama dengan pengembang yang lebih ahli dan konten media tentunya akan mengalami penyesuaian kapasitas memori.