

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini membahas tentang simpulan dan rekomendasi berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII tentang lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan secara umum disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show*. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan rata-rata gain kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D lebih besar daripada gain kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media Animasi *Slide Show*.

Adapun kesimpulan secara khusus penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek pemahaman yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran IPS tentang lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan. Perbedaan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Infographic* Berbasis Animasi 2D tersebut memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar ranah kognitif aspek pemahaman (C2) siswa dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show*. Hal ini berdasarkan perhitungan kelas eksperimen yang memiliki rata-rata *gain* yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *gain* kelas kontrol pada aspek pemahaman. Melalui media pembelajaran *Infographic* Berbasis Animasi 2D siswa dapat menafsirkan dan

menyampaikan konsep lingkungan hidup secara jelas dikarenakan kemampuan media tersebut yang mampu menyajikan pemahaman materi secara komprehensi.

- b. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek penerapan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran IPS tentang lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan. Hal ini berdasarkan perhitungan kelas eksperimen yang memiliki rata-rata *gain* yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *gain* kelas kontrol pada aspek penerapan. Melalui media pembelajaran *Infographic* Berbasis Animasi 2D siswa di tuntut untuk belajar berpikir dengan menyelesaikan masalah untuk menciptakan suatu makna atau konsep tertentu, seperti siswa dapat mengklasifikasikan makhluk hidup, menerapkan pentingnya pelestarian, dan mengemukakan mengenai faktor penyebab dari kelangkaan.
- c. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek analisis yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran IPS tentang lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan. Hal ini berdasarkan perhitungan kelas eksperimen yang memiliki rata-rata *gain* yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *gain* kelas kontrol pada aspek analisis. Melalui media *Infographic* Berbasis Animasi 2D siswa dapat menyelesaikan permasalahan lingkungan hidup serta memperhatikan fenomena kerusakan lingkungan hidup yang kemudian mengaitkannya dengan berbagai faktor yang menyebabkan kerusakan tersebut sehingga membentuk konsep analisis yang terstruktur.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dirumuskan pada simpulan di atas, peneliti sangat berharap penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi berbagai pihak dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti memberikan rekomendasi kepada pihak-

Erwin Sopian, 2016

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INFOGRAPHIC BERBASIS ANIMASI 2D TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

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

pihak yang terkait dengan penelitian ini dengan harapan menjadi masukan yang bermanfaat juga kontribusi dalam dunia pendidikan khususnya memberikan ide-ide bagi praktisi di bidang pendidikan dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang baik dengan menggunakan media.

### **1. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**

Sebagai studi yang mengkaji permasalahan di bidang pendidikan dan membantu meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan dan mengelola proses dengan sumber teknologi, peneliti mengharapkan adanya bentuk sosialisasi dan pelatihan kepada pendidik maupun pengembang media pembelajaran di sekolah mengenai penggunaan media *Infographic* ke dalam berbagai bentuk seperti cetak, bergerak dan interaktif sebagai solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

### **2. Guru**

Berdasarkan hasil temuan peneliti dalam penelitian ini, maka saran yang ingin disampaikan oleh peneliti kepada guru adalah guru harus mampu mengembangkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak monoton. Peneliti menemukan bahwa siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran saat media *Infographic* Berbasis Animasi 2D diterapkan. Guru dapat menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D sebagai media utama maupun alternatif dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan *Infographic* Berbasis Animasi 2D diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru dalam membuat dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran agar tercipta susasana belajar yang menyenangkan dan tersampainya materi pelajaran secara optimal.

### **3. Peneliti Selanjutnya**

Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan variabel-variabel lain yang akan dikaji mengenai penggunaan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D terhadap hasil belajar siswa pada ranah dan aspek lain, misalnya terhadap kemampuan mengingat karena media *infographic* sangat berkaitan dengan retensi atau kemampuan media dalam meningkatkan ingatan terhadap informasi yang disampaikan melalui visualisasi.