

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

##### 1. Kesimpulan Umum

Berdasarkan rumusan masalah yang di angkat oleh peneliti tentang pemanfaatan *motion graphic* dalam meningkatkan berpikir tingkat tinggi siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di SMP Lab School UPI Bandung. Dari hasil yang telah dipaparkan dalam bagian BAB IV dapat ditarik kesimpulan umum bahwa terjadi peningkatan hasil belajar berpikir tingkat tinggi siswa dengan pemanfaatan media pembelajaran *motion graphic* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

##### 2. Kesimpulan Khusus

Adapun empat kesimpulan khusus yang diambil oleh peneliti, sebagai berikut :

- a. Meningkatnya hasil belajar berpikir tingkat tinggi siswa pada aspek menganalisis (C4) dengan pemanfaatan media pembelajaran *motion graphic* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan pemanfaatan *motion graphic* membantu siswa dalam menganalisis sebuah informasi dari berbagai komponen kecil menjadi sebuah struktur informasi yang utuh.
- b. Meningkatnya hasil belajar berpikir tingkat tinggi siswa pada aspek mengevaluasi (C5) dengan pemanfaatan media pembelajaran *motion graphic* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan pemanfaatan *motion graphic* membantu siswa dalam memberikan sebuah penilaian atau kritikan dari hasil kegiatan pembelajaran.
- c. Meningkatnya hasil belajar berpikir tingkat tinggi siswa pada aspek mencipta (C6) dengan pemanfaatan media pembelajaran *motion graphic* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan pemanfaatan *motion graphic*

membantu siswa dalam membuat sebuah karya hasil dari buah pemikiran setelah proses pembelajaran.

- d. Pada kesimpulan terakhir, peneliti ingin melihat respon siswa ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran *motion graphic*. Dari hasil respon tersebut membuahkan respon positif dari siswa. Respon positif tersebut dapat di paparkan seperti. Siswa dapat mengembangkan kembali informasi yang sudah di dapatkan pada saat pembelajaran, siswa dapat mengaktualisasikan dirinya kepada orang lain, dan siswa dapat menerapkan pembelajaran pada lingkungan hidupnya.

## **B. Rekomendasi**

Dari hasil penelitian yang didapatkan, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi untuk tindak lanjut terhadap pihak yang terkait atau sebagai acuan penelitian mendatang, diantaranya :

### **1. Teoritis**

Diharapkan ada pengembangan kembali terhadap media pembelajaran digital untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran digital yang semakin dinamis akan menjadi sebuah pilihan untuk guru dalam meningkatkan aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik.

### **2. Praktis**

Diharapkan para guru dapat mengimplikasikan media pembelajaran dengan baik di dalam kelas sehingga tujuan dan maksud didalam materi dapat tersampaikan. Karena media pembelajaran yang canggih sekalipun tetapi dalam implementasi guru yang sangat kurang tidak akan mendapatkan hasil yang baik pula maka dari itu diperlukan keseimbangan yang baik antara guru dengan media pembelajaran yang digunakan. Telah terbukti dengan pemanfaatan *motion graphic* sebagai media pembelajaran terjadi peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

### **3. Sekolah**

Untuk sekolah yang sudah mengetahui bagaimana manfaat dari penggunaan media pembelajaran didalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat membuat perencanaan sebagai berikut. Pertama guru melakukan analisis kebutuhan agar media tersebut tepat guna, kedua merumuskan tujuan instruksional dan

operasional, ketiga merumuskan butir materi yang akan dimasukan didalam media pembelajaran, keempat menulis naskah media dan kelima melakukan produksi media pembelajaran. Dari langkah untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut akan menciptakan kreasi yang dilakukan guru dalam pemanfaatan media didalam kelas.

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

Dalam penelitian ini diharapkan menjadi tambahan pemikiran baru tentang media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga akan terciptanya media pembelajaran baru yang lebih kreatif, efektif dan efisien yang diciptakan oleh mahasiswa maupun dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

#### **5. Bidang Keilmuan**

Dengan adanya penelitian dan analisis yang telah dilakukan rekomendasi khususnya pada media pembelajaran agar menjadi sebuah pokok dalam komponen pembelajaran dan menjadi faktor dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **6. Bagi Peneliti**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, rekomendasi untuk peneliti kedepannya adalah dapat mengembangkan kembali media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Pengembangan kedalam ketiga ranah tersebut sesuai dengan kompetensi yang di perlukan pada era pasar global di indonesia yang menuntut setiap individu memiliki kompetensi agar dapat bersaing dengan individu lainnya.