

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

##### 5.1.1 Simpulan Umum

Penelitian ini merupakan penelitian *Design and Development* (D&D) yang berdasarkan pada prosedur penelitian dari Ken Peffers, dkk. Pada penelitian ini, menghasilkan media animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. Hasil dari pengembangan media ini mendapatkan penilaian “Sangat Baik” dari ahli materi, media, maupun pengguna (guru dan siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP).

##### 5.1.2 Simpulan Khusus

Simpulan khusus berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adalah sebagai berikut:

1. Proses penentuan materi untuk media animasi *motion graphic* dilakukan berdasarkan karakteristik materi pelajaran interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi yang memiliki cakupan luas, sehingga materi akan sesuai apabila dikembangkan menjadi media animasi *motion graphic* dengan *guide character*. Hal ini sesuai dengan salah satu manfaat media pembelajaran menurut Susilana & Riyana (2008, hlm. 9) bahwa “media pembelajaran harus dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.” Sehingga pemilihan karakteristik materi yang sifatnya kontekstual dan membutuhkan media sebagai konsep generalisasi adalah materi yang cocok untuk dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran. Pada proses penentuan materi ini, peneliti juga melakukan wawancara kepada ahli materi untuk berdiskusi maupun verifikasi terkait penentuan materi.
2. Proses desain dan pengembangan dilakukan dengan mengadaptasi dari prosedur penelitian berbasis model Ken Peffers, dkk. yaitu melalui tahap identifikasi masalah, menentukan tujuan dan solusi, mendesain (membuat

Anggi Andriani Lestari, 2021

PENGEMBANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC DENGAN GUIDE CHARACTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN IPS

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

RPP, GBPM, *storyboard*, dan naskah) dan mengembangkan. Pada proses desain ini, peneliti melakukan wawancara kepada ahli media terkait beberapa hal yang diperlukan dalam proses desain maupun pengembangan media animasi *motion graphic*. Beberapa hal tersebut diantaranya terkait, kesesuaian media dengan karakteristik sasaran, penggunaan *guide character*, desain media, aset grafis, serta simbol verbal maupun nonverbal. Berdasarkan saran dari ahli, peneliti membuat aset atau ilustrasi dengan menggunakan jenis desain *flat* dengan konsep *clean* yang ditambahkan dengan warna *colorful* sebagai aksen di beberapa elemen desainnya.

3. Proses pengembangan dilakukan melalui tahap *editing*, *compositing*, serta *rendering*. Proses *editing* merupakan proses pemberian *motion* kepada aset atau ilustrasi yang telah dibuat pada tahap desain, *compositing* merupakan proses penggabungan keseluruhan bagian yang telah ada sesuai dengan *storyboard* kemudian diberikan musik latar atau *background* serta *sound effect*. Tahap terakhir adalah tahap *rendering* yang merupakan proses agar suatu media yang telah dikembangkan melalui proses *editing* serta *compositing* menjadi sebuah bentuk file yang utuh dengan format mp4.
4. Hasil validasi kepada ahli materi dan ahli media memperoleh kategori “Sangat Baik.” Meskipun masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki sebelum media digunakan oleh pengguna. Selain itu, berdasarkan hasil penilaian pengguna (baik guru maupun siswa) menilai bahwa media yang dikembangkan sudah baik, dan berdasarkan hasil lembar penilaian pengguna tidak ditemukan catatan terkait perbaikan atau revisi pada media yang telah dikembangkan. Catatan pada lembar penilaian pengguna sebagian besar berupa kepuasan terhadap media yang telah dikembangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi *motion graphic* dengan *guide character* dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP).

## 5.2 Implikasi

Dengan dikembangkannya media animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS, dapat

memberikan kontribusi dalam penggunaan media, menambah pengetahuan maupun kajian, serta inovasi terkait pengembangan media yang dapat digunakan dalam membantu pembelajaran daring. Selain itu, dengan dikembangkannya media animasi *motion graphic* dengan *guide character* berdasarkan hasil catatan validasi pengguna, media dapat memotivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi, salah satunya melalui pengemasan media yang menarik.

### 5.3 Rekomendasi

Melalui penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan rekomendasi terkait pengembangan media. Rekomendasi yang dapat peneliti berikan berdasarkan penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan *motion graphic* dengan *guide character* dapat menjadi salah satu alternatif penggunaan media pada pembelajaran daring. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi ahli serta penilaian pengguna terkait media yang mendapatkan penilaian sangat baik.
2. Penelitian ini dapat dilanjutkan pada penelitian selanjutnya terkait mengukur efektivitas media dalam proses pembelajaran daring, ataupun penggunaan media terhadap kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa.
3. Perlunya penyebaran media, karena media sudah dapat digunakan untuk pembelajaran daring. Agar media yang telah dikembangkan dapat berguna dan berkontribusi secara luas.
4. Pengemasan media menjadi hal yang perlu diperhatikan, karena terbukti dari validasi pengguna media animasi *motion graphic* dengan *guide character* mampu memotivasi siswa dalam belajar.
5. Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau sumber rujukan terkait penelitian pengembangan media animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS, serta kualitas media dapat dikembangkan lebih baik lagi.