

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV proses pembelajaran IPS pada materi pahlawanku di kelas, metode yang digunakan guru bervariasi tidak hanya ceramah menceritakan kerajaan hindu dan tanya jawab saja tetapi ada media yang digunakan oleh guru dengan memanfaatkan video animasi dari internet yaitu *youtube* dan siswa antusias dalam belajar di kelas, selain itu guru juga melakukan penilaian kepada siswa dengan menggunakan peta konsep pada inti pembelajaran dan mengadakan kuis pada akhir pembelajaran. Hanya saja pembelajaran dan tugas yang dirancang guru hanya berasal dari pengetahuan umum siswa saja, namun belum kontekstual dan belum menerapkan budaya lokal khususnya Banten. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, dapat diketahui bahwa guru belum maksimal dalam memanfaatkan adanya perkembangan teknologi dalam membuat media pembelajaran seperti memanfaatkan media animasi di *youtube* yang membuat siswa antusias namun belum bisa mengintegrasikan pembelajaran IPS dengan materi budaya Banten dalam video pembelajaran yang membuat kurangnya pemahaman siswa terhadap budaya yang terdapat di Banten. maka dapat peneliti simpulkan, pertama media pembelajaran *motion graphic* ini bermanfaat untuk digunakan dalam pelajaran IPS pada materi Pahlawanku agar kendala siswa yang belum mengenal budaya yang ada di Banten tersebut dapat teratasi dan siswa dapat memahami pelajaran yang disampaikan yang membuat siswa mengenal dan memahami sifat pahlawan nasional termasuk pahlawan nasional dari Banten.

Kedua, ketika media pembelajaran *motion graphic* diterapkan dalam pembelajaran di kelas pada materi “Pahlawan Nasional” dengan mengintegrasikan materi pahlawan nasional yang berasal dari Banten. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada skor *pretest*

terhadap skor *posttest* baik pada perhitungan data hasil jawaban siswa pada materi pahlawan nasional dan pahlawan nasional dari Banten, maupun data hasil jawaban siswa pada materi khusus pahlawan nasional dari Banten. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan penilaian hasil belajar dari sebelum memakai media pembelajaran *motion graphic* dalam pembelajaran dan sesudah memakai media pembelajaran *motion graphic* dalam pembelajaran, sehingga media pembelajaran *motion graphic* dapat dikategorikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif pada pembelajaran berbasis budaya.

B. Implikasi

Temuan hasil penelitian ini memberikan implikasi sebagai berikut:

1. Jika pembelajaran di kelas bisa diintegrasikan dengan budaya lokal Banten, maka siswa akan mengetahui tentang budaya yang ada di Banten
2. Jika siswa belajar dengan *motion graphic* pada pembelajaran berbasis budaya Banten, maka siswa dapat belajar dan mengenal budaya Banten kapan saja dan dimana saja
3. Jika guru dapat menggunakan perkembangan teknologi dalam pembelajaran, maka guru dapat mengembangkan materi pembelajaran dengan membuat media pembelajaran yang menarik.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka terdapat beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini yaitu:

1. Kepada pengembang kurikulum di SD

Pembelajaran sebaiknya dikembangkan dengan memanfaatkan kebudayaan lokal yang ada di sekitar siswa dengan menyesuaikan materi dan tujuan dalam pembelajaran dan memberikan pelatihan mengenai pembelajaran berbasis budaya. Selain itu, dapat memberikan pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran yang menarik, sehingga

pembelajaran tidak hanya sebatas pengetahuan umum saja akan tetapi bisa kontekstual yang bertumpu pada pengalaman dan pengetahuan dalam komunitas budaya di sekitarnya dan akan lebih menarik perhatian siswa.

2. Kepada guru

Dalam melakukan pembelajaran di kelas hendaknya guru menambah wawasan mengenai budaya di sekitar untuk dapat diintegrasikan materi pembelajaran dengan budaya di sekitar, selain itu guru bisa mengembangkan kemampuan membuat media pembelajaran yang menarik dengan mengikuti pelatihan-pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran.

3. Kepada peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang media pembelajaran *motion graphic* dalam pembelajaran sebaiknya gunakan perencanaan waktu dan buat media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang pada RPP, dan apabila ingin mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran berbasis budaya menggunakan media pembelajaran *motion graphic* sebaiknya mengembangkan materi yang relevan dengan pembelajaran. Karena pada penelitian ini masih terdapat beberapa tujuan pembelajaran dalam RPP yang