

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian ini menggunakan pengembangan metode *Design and Development* (D&D) dengan model dari Ken Peffers, dkk (Prof. Dr. M. Rusdi, 2018) yang telah berhasil melalui tahap identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, dan hasil uji coba. Tahap rancangan video pembelajaran berbasis *motion graphic* ini menggabungkan setiap *scene* aset grafis yang telah dibuat untuk diedit menjadi animasi dan disesuaikan dengan alur cerita menggunakan *software* Adobe After Effect. Pada proses *editing* memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di Adobe After Effect untuk membuat *motion* seperti *position*, *scale*, *rotation*, *puppet tool*, *effects & presets*, dan *plug-in Animation Composer 3*. Setelah seluruh *scene* menjadi animasi yang utuh berupa hasil video berbentuk MP4 kemudian diberikan *background* menggunakan *software* Adobe Premiere.

Hasil dari video pembelajaran berbasis *Motion Graphic* mendapatkan penilaian validasi dalam kualifikasi “Baik” dari ahli materi dan ahli media, serta mendapatkan penilaian “Sangat Baik” dari guru dan siswa. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil penilaian tersebut bahwa video pembelajaran berbasis *Motion Graphic* pada materi Tematik kelas III SD tema 7 “Perkembangan Teknologi” subtema 3 “Teknologi Komunikasi” layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Pembuatan video pembelajaran berbasis *Motion Graphic* pada materi Tematik kelas III SD tema 7 “Perkembangan Teknologi” subtema 3 “Teknologi Komunikasi” dapat berkontribusi sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan rekomendasi terkait video pembelajaran berbasis *Motion Graphic*. Rekomendasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan video pembelajaran berbasis *Motion Graphic* dapat menjadi salah satu alternatif penggunaan media saat proses pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil penilaian validasi oleh para ahli menunjukkan kualifikasi “Baik” serta hasil penilaian oleh guru dan siswa menunjukkan kualifikasi “Sangat Baik”.
2. Penelitian ini dapat dilanjutkan untuk penelitian selanjutnya terkait pengukuran efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis *Motion Graphic* atau pengukuran kognitif hasil belajar siswa.
3. Penelitian ini dapat dijadikan referensi terkait video pembelajaran berbasis *Motion Graphic* agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.
4. Perlunya penyebaran secara luas untuk video pembelajaran berbasis *Motion Graphic* agar dapat dimanfaatkan oleh seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar.