

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisikan simpulan yang terbagi atas simpulan umum dan simpulan khusus, implikasi penelitian, dan juga rekomendasi berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan media video pembelajaran berbasis animaker terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

#### **5.1 Simpulan**

##### **5.1.1 Simpulan umum**

Berdasarkan uji hipotesis dari hasil penelitian, bisa diambil kesimpulan bahwa secara umum penggunaan media video pembelajaran berbasis *animaker* ini memberikan pengaruh terhadap capaian hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS. Media video pembelajaran berbasis *animaker* merupakan video animasi yang berisikan materi pembelajaran IPS, penggunaan video pembelajaran ini dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik. Selain itu, dapat dilihat berdasarkan analisa peneliti dari hasil data angket respon peserta didik terhadap penggunaan media video pembelajaran berbasis *animaker*, bisa diambil kesimpulan bahwa media ini juga diterima oleh peserta didik media ini dinilai membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran, mudah digunakan, baik digunakan melalui perangkat komputer ataupun perangkat seluler, serta media ini juga dinilai sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

##### **5.1.2 Simpulan khusus**

Pada bab 4 telah diuraikan pengolahan data melalui uji statistik, sehingga dapat diambil beberapa kesimpulan khusus diantaranya:

1. Setelah melakukan uji hipotesis, didapatkan kesimpulan yang menunjukkan adanya perbedaan pada tes hasil belajar pengukuran awal (*pretest*) dan tes hasil belajar akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran berbasis *animaker* dalam pembelajaran IPS.
2. Setelah melakukan uji hipotesis, didapatkan kesimpulan yang menunjukkan adanya perbedaan pada tes hasil belajar pengukuran awal (*pretest*) dan tes

3. hasil belajar akhir (*posttest*) di kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* dalam pembelajaran IPS.
4. Setelah melakukan uji hipotesis, diperoleh kesimpulan yang menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan pada tes hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran berbasis *animaker* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint*.

## 5.2 Implikasi Hasil Penelitian

Setelah dilakukannya penelitian mengenai pengaruh penggunaan media video pembelajaran berbasis *animaker* terhadap hasil belajar, maka peneliti memberikan implikasi penelitian diantaranya:

1. Penelitian ini berimplikasi memberikan alternatif pemanfaatan media pembelajaran untuk pembelajaran jarak jauh (online), tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran tatap muka di kelas (offline). Inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran IPS sangat penting agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.
2. Penelitian ini berimplikasi memberikan alternatif bagi pihak sekolah, memanfaatkan media pembelajaran yang bisa digunakan pada mata pelajaran lainnya selain mata pelajaran IPS, dalam hal ini sekolah harus dapat membantu dan mendampingi para pendidik dalam mengembangkan media serta metode pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, maka dapat disampaikan beberapa rekomendasi diantaranya:

### 1. Bagi Pendidik dan Sekolah

Dalam mewujudkan pembelajaran yang baik penting bagi seorang pendidik dalam memperhatikan penggunaan media pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan adalah media video pembelajaran berbasis *animaker*, karena media ini

Teguh Putra Socrates, 2022

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)**

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

dapat juga digunakan pada mata pelajaran lainnya. Selain memperhatikan penggunaan media tentunya juga bersamaan dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan media serta kebutuhan peserta didik dalam kelas tersebut, karena setiap peserta didik memiliki perbedaan cara belajar yang berbeda.

## **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian mengenai penggunaan media video pembelajaran berbasis *animaker* ini dapat dijadikan dasar bagi peneliti lainnya untuk melakukan kajian sejenis namun dalam cakupan yang lebih mendalam mengenai penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Penggunaan media digital menjadi sesuatu yang sangat penting untuk diperhatikan, mengingat kondisi pendidikan hari ini yang cenderung tidak stabil apakah akan terus dilaksanakan secara jarak jauh (*online*) ataupun dilaksanakan secara tatap muka (*offline*). Hal ini sangat bergantung sekali dengan keadaan tingkat kasus pandemi yang terjadi. Penelitian mengenai penggunaan media video pembelajaran berbasis *animaker* ini hanya mencakup hasil belajar peserta didik saja khususnya dalam aspek kognitif (pemahaman). Oleh karena hal itu, disarankan kepada peneliti berikutnya untuk dapat mengembangkan ranah penelitian lebih luas lagi misalnya dalam bidang hasil belajar namun dalam aspek afektif dan psikomotorik peserta didik, dalam bidang minat belajar, dan lainnya, atau penelitian selanjutnya dapat juga melakukan penelitian faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi hasil belajar baik pada pembelajaran dalam jaringan (*daring*) atau pembelajaran tatap muka (*luring*).