

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian *design and development* yang menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran indera pendengaran manusia berorientasi representasi submikroskopik dengan *motion graphic* dapat disimpulkan.

- 1) Penelitian ini menggunakan metode *design and development* dikembangkan dengan menggunakan prosedur model ADDIE. Melalui tahapan dari ADDIE yang meliputi, (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan nilai akhir dengan persentase masing-masing mendapatkan 84,37%, 100%, dan 96,87%. Berdasarkan hasil akumulasi penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran indera pendengaran manusia berorientasi representasi submikroskopik dengan *motion graphic* dengan kategori “Sangat Baik” oleh para ahli. Sehingga produk dapat di uji cobakan kepada pengguna yaitu guru dan siswa.
- 2) Berdasarkan respon guru, video pembelajaran indera pendengaran manusia berorientasi representasi submikroskopik dengan *motion graphic* ini memperoleh persentase skor 100% dengan kategori “Sangat Sesuai”. Video pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit digambarkan dengan kata-kata. Karena isi materi yang dijelaskan dengan jelas, detail, dan terdapat animasi atau gambar dalam video pembelajaran. Video pembelajaran ini digunakan oleh guru sebagai pelengkap (komplemen) dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Keseluruhan siswa memberikan respon sangat baik dengan persentase sebesar 96,4% dengan kategori “Sangat Sesuai” terhadap video pembelajaran indera pendengaran yang dikembangkan. Siswa tertarik dengan video pembelajaran karena mudah dipahami dengan bantuan representasi visual berupa animasi gambar yang menarik. Hasil dari uji pemahaman video pembelajaran indera pendengaran manusia berorientasi representasi submikroskopik dengan *motion*

graphic dengan persentase 82,8% yang berarti siswa memahami isi materi video pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan penjelasan poin diatas, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran indera pendengaran manusia berorientasi representasi submikroskopik dengan *motion graphic* sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penilaian ahli dan masukan pengguna, video pembelajaran berorientasi representasi submikroskopik dengan *motion graphic* dinilai Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Oleh karena itu, berikut adalah implikasi dari penelitian yang telah dilakukan yaitu:

- 1) Penggunaan video pembelajaran membuat siswa lebih antusias dan termotivasi dalam belajar serta memberikan pesan pembelajaran secara realistik yang sangat baik untuk menambah pengalaman belajar siswa.
- 2) Video pembelajaran dengan *motion graphic* memberikan pembelajaran yang tidak membosankan dalam mempelajari materi indera pendengaran manusia dan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada materi IPA.
- 3) Video pembelajaran berorientasi representasi submikroskopik membantu siswa dalam memahami konsep abstrak materi indera pendengaran manusia yang dibutuhkan oleh siswa untuk menstimulus imajinasi dan memahami fenomena submikroskopik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dan pihak-pihak yang akan mengembangkan bahan ajar berorientasi representasi submikroskopik dengan *motion graphic* pada pembelajaran IPA SD. Rekomendasi untuk sekolah, guru, dan peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

- 1) Kepada pihak-pihak seperti guru dan praktisi pendidikan untuk menggunakan video pembelajaran *motion graphic* berorientasi representasi submikroskopik menjadi sumber belajar tambahan dalam pemanfaatan media pada pembelajaran.

- 2) Perlunya perkembangan lebih lanjut mengenai video pembelajaran *motion graphic* berorientasi representasi submikroskopik untuk meningkatkan pemahaman siswa mempelajari konsep-konsep IPA yang abstrak menjadi sebuah gambaran konkret.
- 3) Kepada pihak-pihak yang hendak mengembangkan video pembelajaran dengan *motion graphic*, ada baiknya mempelajari tentang teknik pembuatan *motion graphic*, karena *motion graphic* selalu *up to date* dalam hal desain dan estetika konten yang ditampilkan.
- 4) Melakukan tes video pembelajaran intensif untuk meningkatkan hasil tes yang diperoleh pada langkah sebelumnya.
- 5) Masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, karena keterbatasan waktu eksekusi. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menemukan saran lebih baik untuk maksimalisasi.