

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini peneliti menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan hasil temuan dan data yang telah diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 29 Bandung. Selain itu, peneliti memberikan beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini.

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan secara umum terdapat peningkatan dalam memanfaatkan media video animasi 3D selama proses pembelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari proses peningkatan hasil belajar peserta didik setiap siklusnya dari siklus satu hingga siklus tiga yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan peningkatan melalui indikator ketuntasan pemahaman yaitu peserta didik dapat mengartikan dan menyimpulkan terkait materi yang diberikan.

5.1.2 Simpulan Khusus

Secara khusus, kesimpulan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran menggunakan RPP dengan memuat langkah-langkah terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dalam mewujudkan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media video animasi 3D. Dengan hal itu, pertama terdapat perbedaan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang tidak menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran. Kedua, dengan adanya perencanaan yang sistematis, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan selama pembelajaran berlangsung seperti melalui teknik *picture and picture* menantang peserta didik dalam berkonstrasi memahami materi dan selama pelaksanaan pembelajaran guru memberikan rileks dengan yel-yel agar kembali fokus dengan pembelajaran.
2. Pemanfaatan media video animasi 3D pada setiap siklus menjadikan peserta didik aktif, baik itu pada sesi tanya jawab, memberikan kesimpulan, dan mendorong rasa semangat belajar khususnya mata pelajaran IPS sesuai dengan

kemampuan yang dimilikinya. Dalam hal itu, mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik..

3. Hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan media video animasi 3D mengalami peningkatan dari kondisi awal yaitu 56,96. Pada siklus I nilai rata-rata kelas yang diperoleh 64,06 dengan hal itu guru melakukan evaluasi untuk perencanaan siklus selanjutnya dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan, pada siklus II terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 74,68. Dengan adanya peningkatan untuk memaksimalkan peneliti melanjutkan siklus III dan nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 77,5 maka peneliti dapat katakan tuntas karena melebihi syarat Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 73.
4. Kendala dan upaya selama pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media video animasi 3D yaitu guru mengalami kesulitan untuk mempersiapkan video animasi 3D dengan menyesuaikan materi yang akan diberikan, kurangnya fasilitas pembelajaran seperti alat proyektor yang digunakan untuk penayangan video animasi 3D, dan metode pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Upaya dalam mengatasi kendala tersebut dapat diatasi oleh peneliti yaitu untuk alat proyektor, sehari sebelum dilaksanakan pembelajaran guru meminta izin dan guru memaksimalkan video serta sintaks agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan penelitian yang dikemukakan di atas, maka dapat dikatakan bahwa pemanfaatan media video animasi 3D dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VII-G SMP Negeri 29 Bandung. Dengan demikian implikasi penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Implikasi Teoretis

Secara teoritis bahwa meningkatkan suatu pemahaman peserta didik tidak berhasil jika guru tidak menggunakan media pendukung karena dengan adanya media dapat memberikan gambaran kepada peserta didik mengenai penjelasan yang guru berikan dan dapat mengingat kembali serta mengambil kesimpulan terhadap suatu materi.

2. Implikasi Empiris

Implikasi secara empiris dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pemanfaatan media pembelajaran yaitu video animasi 3D dengan dilengkapi gambar yang bergerak seolah-olah hidup memberikan kesan pada materi membuat pembelajaran menjadi menarik dan menerapkan pengetahuan serta pengalaman pada peserta didik agar menimbulkan antusias yang mendorong keaktifan dan menghilangkan rasa bosan selama mengikuti pembelajaran.
- b. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran di era sekarang guru harus lebih berinovasi dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil penelitian dapat dikemukakan di atas, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi untuk guru dan peneliti untuk selanjutnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS.

1. Dinas Pendidikan

Dari hasil penelitian, diharapkan menjadi acuan dalam meningkatkan profesionalisme guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS, sehingga pembelajaran IPS tidak berkonteks pada buku dan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengamati serta mengimplementasikannya. Selain itu, untuk meningkatkan kualitas profesionalisme guru, diperlukan fasilitas seperti adanya pelatihan guru mengenai model, metode, dan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berpusat pada peserta didik dibimbing oleh ahli bidangnya.

2. Perguruan Tinggi

Dalam mempersiapkan calon pendidik sangat diperhatikan kualitas kemampuan pedagogik seperti merancang RPP dan menetapkan metode serta media untuk menunjang keberhasilan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Sekolah

Pembelajaran dengan memanfaatkan video animasi 3D menjadi salah satu alternatif khususnya pembelajaran IPS dapat mengembangkan kurikulum yang didukung oleh sarana dan prasarana lengkap. Dengan pemanfaatan media video animasi 3D dapat menumbuhkan interaksi antara guru dan peserta didik serta inovasi terbaru agar tidak jenuh selama mengikuti pembelajaran.

4. Guru

Pemanfaatan video animasi 3D merupakan media kekinian yang inovatif, guru dapat gunakan dalam pembelajaran IPS. Apabila terdapat materi yang sulit dijelaskan oleh guru dan dapat digambarkan penjelasannya melalui media video animasi 3D serta membuat peserta didik fokus dan aktif selama pembelajaran.

5. Peserta Didik

Pemanfaatan video animasi 3D dalam Pembelajaran IPS dapat diterapkan dan dipahami oleh peserta didik dan dapat mengaplikasikan pada lingkungan sosialnya. Selain itu, peserta didik semakin aktif dan memperoleh hasil yang terbaik.

6. Sarana Prasarana

Pemanfaatan media pada proses pembelajaran harus menunjang sarana prasarana seperti kelengkapan proyektor sebagai alat penghubung media tersebut ditampilkan dan kualitas proyektor yang terbaik agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lancar.

7. Kurikulum

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memanfaatkan media video animasi 3D dapat mengatasi masalah seperti kejenuhan dan kurang aktifnya peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

8. Peneliti

Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan dan memanfaatkan media yang kekinian untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik dan inovatif.