

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi untuk pembelajaran IPS pada topik kegiatan ekonomi di kelas 4 Sekolah Dasar, diperoleh simpulan dari penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

- 1.1.1 Proses pengembangan media pembelajaran video animasi telah dilakukan menggunakan metode D&D dengan model ADDIE melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Video yang dikembangkan berjudul alur kegiatan ekonomi untuk kelas 4 SD, proses pengembangan video animasi ini berjalan sesuai dengan tahapan ADDIE yang dipilih.
- 1.1.2 Hasil verifikasi kelayakan media dinilai melalui penilaian ahli yang meliputi ahli konten dan ahli media. Hasil penilaian ahli konten (Sangat Layak) dan hasil penilaian ahli media (Sangat Layak). Secara keseluruhan video animasi topik kegiatan ekonomi yang telah dibuat ini mendapatkan kategori sangat layak dengan persentase 88,68%. Sehingga diperoleh simpulan bahwa media pembelajaran video animasi topik kegiatan ekonomi yang telah dikembangkan ini layak digunakan untuk pembelajaran IPS di kelas 4 Sekolah Dasar.
- 1.1.3 Respon pengguna media pembelajaran video animasi topik kegiatan ekonomi ini memperoleh penilaian keseluruhan dengan persentase 92,5% dengan interpretasi "Sangat Setuju". Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengguna sangat setuju untuk menggunakan video animasi pembelajaran IPS topik kegiatan ekonomi dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

1.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan hasil respon dari pengguna, media pembelajaran video animasi ini dinilai sudah layak dan sangat setuju untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada topik kegiatan ekonomi di kelas 4 Sekolah

Dasar. Oleh karena itu, terdapat implikasi dari penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi topik kegiatan ekonomi karena dilengkapi dengan gambar animasi yang menarik dan audio yang mudah dipahami.
2. Media pembelajaran video animasi ini menjadi solusi bagi peserta didik untuk memahami problematika yang terjadi dalam kasus kegiatan ekonomi, jika peserta didik masih belum memahami topik materi tersebut.
3. Media pembelajaran berbasis video animasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran video animasi.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan terdapat beberapa saran dari peneliti yang perlu diperhatikan untuk peneliti selanjutnya, atau dari pihak-pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran video animasi mengenai topik kegiatan ekonomi. Berikut rekomendasi yang dapat peneliti berikan:

1. Dalam proses desain dan pengembangan yang telah dilaksanakan, peneliti mengalami kesulitan dalam pembuatan konten isi dan gambar yang akan dimasukkan ke dalam video animasi. Oleh karena itu, sebaiknya dalam proses desain dan pengembangan sebaiknya peneliti lebih memantapkan lagi materi yang akan disampaikan sehingga ketika membuat desain dan menambahkan gambar tidak mengalami kesulitan yang cukup lama. Dan dengan begitu proses desain dan pengembangan video animasi akan lebih efektif dan efisien, serta media yang dihasilkan akan lebih baik.
2. Dari penilaian para ahli mengenai video animasi yang dikembangkan, ada beberapa yang perlu diperhatikan diantaranya peneliti harus lebih teliti dalam menyampaikan materi agar tidak salah konsep.
3. Dalam penelitian ini hanya mengukur respon pengguna terhadap media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan. Untuk selanjutnya sebaiknya digunakan juga alat evaluasi untuk membandingkan atau mengukur

hasil belajar peserta didik dari sebelum sampai setelah menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran.