

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Video Explainer* jenis *Live Action* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMAN 4 Bandung ialah sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan, kelas eksperimen memiliki jumlah nilai motivasi belajar 124.69 dengan kategori Sangat Tinggi. Dari 6 indikator yang ada meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan untuk belajar, adanya penghargaan, adanya harapan dan cita – cita masa depan, adanya kegiatan menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif, indikator keinginan untuk berhasil yang memiliki nilai tertinggi berjumlah 21.88. Sedangkan indikator terendah ada pada lingkungan belajar yang kondusif dengan nilai 19.80.
2. Secara keseluruhan, kelas kontrol yang menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran memiliki jumlah nilai motivasi belajar 114.11 dengan kategori Tinggi. Dari 6 indikator yang ada meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan untuk belajar, adanya penghargaan, adanya harapan dan cita – cita masa depan, adanya kegiatan menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif, indikator harapan dan cita – cita masa depan yang memiliki nilai tertinggi berjumlah 19.38. Sedangkan indikator terendah ada indikator kegiatan yang menarik dalam belajar dengan nilai 15.59.
3. Berdasarkan hasil deskripsi data dan analisis data penelitian, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memiliki jumlah nilai motivasi belajar 124.69 dan berada pada kategori Sangat Tinggi, sedangkan kelas kontrol memiliki

jumlah nilai motivasi belajar 114.11 dan termasuk pada kategori Tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berjumlah 10.58. Selain itu, hasil uji hipotesis (Uji t) menunjukkan bahwa didapatkan nilai signifikansi  $< 0.05$  yang berarti  $0.000 < 0.05$  maka  $H_1$  diterima atau memiliki arti ada perbedaan motivasi belajar yang di kedua kelas tersebut.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat implikasi pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Penerapan media pembelajaran video *explainer* jenis *live action* pada pembelajaran Geografi di kelas X IPS SMAN 4 Bandung dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan pengemasan media video *explainer* yang dibuat oleh guru dalam hal ini peneliti membuat pengemasan materi menjadi lebih menarik dan dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik sehingga materi pelajaran pun dapat divisualisasikan secara nyata dan pembelajarannya pun menjadi lebih menyenangkan.

Penerapan media pembelajaran video *explainer* khususnya pada mata pelajaran geografi di kelas X IPS SMAN 4 Bandung dapat dijadikan salah satu opsi untuk diterapkan dan umumnya untuk pada mata pelajaran lainnya baik saat pembelajaran yang dilakukan secara daring ataupun pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka. Selain itu, melalui penggunaan media pembelajaran *video explainer* di sekolah, dapat mengefektifkan waktu belajar terutama bagi SMAN 4 Bandung yang masih menerapkan pembelajaran selama 45 menit.

## 5.3 Rekomendasi

Setelah melakukan serangkaian penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Video *Explainer* jenis *Live Action* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X IPS di SMAN 4 Bandung yang telah dipaparkan

sebelumnya meliputi temuan penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan, maka hasil dari penelitian ini terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan, diantaranya yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran *video explainer* jenis *live action* pada kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa indikator kegiatan untuk berhasil dalam belajar memiliki skor tertinggi yakni 21.88 sehingga perlu dipertahankan. Walaupun begitu, indikator lingkungan belajar yang kondusif dengan skor 19.80 merupakan indikator paling rendah sehingga perlu ditingkatkan kembali dengan cara menata lingkungan fisik seperti pengaturan ruangan kelas ataupun tempat duduk peserta didik sehingga peserta didik dapat kondusif ketika belajar. Selain itu, guru pun dapat menciptakan lingkungan sosio-emosional dalam kelas. Hubungan sosio-emosional yang dimaksud berkaitan dengan interaksi yang dilakukan baik oleh guru dengan peserta didik ataupun peserta didik dengan peserta didik lainnya.
2. Penggunaan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, dapat diketahui bahwa indikator harapan dan cita – cita masa depan memiliki skor tertinggi yakni 19.38 sehingga pada indikator ini perlu dipertahankan. Sedangkan pada indikator kegiatan yang menarik dalam belajar merupakan indikator paling rendah karena memiliki skor 15.69 sehingga pada indikator tersebut perlu ditingkatkan kembali salah satunya dengan cara pemberian *ice breaking* kepada peserta didik agar pembelajaran pun dapat menarik dan tidak bersifat kaku. Selain itu, cara guru mendesain materi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemenarikan dalam belajar di kelas. Guru dapat mengedepankan keterlibatan peserta didik agar lebih aktif di dalam kelas seperti mendesain materi pembelajaran dengan *game*, *quiz*, dan *role playing* ataupun sebagainya.