

## **BAB V**

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

#### **5.1 Simpulan**

Melalui hasil penelitian yang dilakukan mengenai efektivitas media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar terhadap peningkatan hasil belajar, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

##### **5.1.1 Simpulan Umum**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, secara umum bisa disimpulkan bahwasanya penggunaan media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar lebih efektif untuk peserta didik. Hal ini tampak jelas pada peningkatan nilai *gain* kelas eksperimen yang menggunakan media audio-visual *motion graphic*. Sehingga, dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media audio-visual *motion graphic* dan kelas yang tidak menggunakan media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi di SMPN 1 Cimaung.

##### **5.1.2 Simpulan Khusus**

Secara khusus, kesimpulan pada penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Dilihat dari ranah kognitif aspek mengingat (C1), terdapat peningkatan hasil belajar siswa aspek mengingat (C1) antara kelas yang menggunakan media audio-visual *motion graphic* dan kelas yang tidak menggunakan media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar. Peningkatan aspek mengingat (C1) peserta didik dapat dilihat melalui nilai *gain* pada aspek mengingat (C1). Dengan begitu, bisa dikatakan bahwa penggunaan media audio-visual *motion graphic* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat (C1) pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Cimaung.

2. Dilihat dari ranah kognitif aspek memahami (C2), terdapat peningkatan hasil belajar siswa aspek memahami (C2) antara kelas yang menggunakan media audio-visual *motion graphic* dan kelas yang tidak menggunakan media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar. Peningkatan aspek memahami (C2) peserta didik dapat dilihat melalui nilai *gain* pada aspek memahami (C2). Dengan begitu, bisa dikatakan bahwa penggunaan media audio-visual *motion graphic* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2) pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Cimaung.
3. Dilihat dari ranah kognitif aspek mengaplikasikan (C3), terdapat peningkatan hasil belajar siswa aspek mengaplikasikan (C3) antara kelas yang menggunakan media audio-visual *motion graphic* dan kelas yang tidak menggunakan media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar. Peningkatan aspek mengaplikasikan (C3) peserta didik dapat dilihat melalui nilai *gain* pada aspek mengaplikasikan (C3). Dengan begitu, bisa dikatakan bahwa penggunaan media audio-visual *motion graphic* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengaplikasikan (C3) pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Cimaung.

## 5.2 Implikasi

Implikasi atau dampak yang diberikan melalui penelitian ini ialah media audio-visual *motion graphic* bisa dimanfaatkan sebaik mungkin dalam materi bangun ruang sisi datar. Penggunaan media audio-visual *motion graphic* dapat menghemat waktu dalam proses pengajaran guru di kelas karena menyuguhkan poin-poin yang ingin disampaikan. Selanjutnya, media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar dapat menarik perhatian siswa karena menampilkan visual secara bersamaan dengan audio serta nantinya mendukung siswa memahami

materi, sehingga berpengaruh pada keingintahuan belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### **5.3 Rekomendasi**

Peneliti berharap hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk banyak pihak dan dapat terus berinovasi saat mengembangkan media pembelajaran untuk memfasilitasi dalam proses kegiatan belajar. Maka dari itu, peneliti mempunyai beberapa rekomendasi bagi pihak yang terlibat, yaitu:

#### **5.3.1 Bagi Pendidik dan Calon Pendidik**

Media pembelajaran menjadi penunjang proses belajar mengajar. Hal tersebut harus dilakukan agar media pembelajaran yang dipakai saat proses pembelajaran bisa dimanfaatkan secara optimal dan bisa memudahkan siswa saat memahami sebuah materi yang diberikan. Guru dan calon pendidik juga diharapkan dapat terus berlatih dan berusaha saat membuat berbagai media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi untuk siswa. Hal tersebut dapat menjadi sarana sebagai peningkatan kemampuan atau *skill* dan kualitas pendidik dan calon pendidik.

#### **5.3.2 Bagi Siswa**

Siswa diharapkan untuk memahami tata cara atau panduan dalam menggunakan setiap media pembelajaran yang dipakai oleh guru agar siswa lebih mudah saat memahami materi yang diberikan serta dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, meningkatkan pemahaman isi materi khususnya materi bangun ruang sisi datar.

#### **5.3.3 Bagi Sekolah**

Sekolah mampu meningkatkan penggunaan serta pemberdayaan media audio-visual *motion graphic* maupun media pembelajaran lainnya. Sebab media termasuk alat yang penting dan membantu saat proses pembelajaran berlangsung. Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada pendidik dan memberdayakan pengembangan media pembelajaran di sekolah agar pelaksanaan kegiatan belajar lebih optimal.

#### 5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian tentang efektivitas media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar dapat dilanjutkan dan dikembangkan, perkembangan teknologi semakin maju dalam bidang pendidikan membuat media pendidikan semakin beragam. Oleh karena itu, diharapkan kepada peneliti berikutnya agar:

- a. Mampu mengembangkan media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar lebih bervariasi dan interaktif, maka menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
- b. Digunakan sebagai studi pendahuluan untuk memudahkan proses penelitian serta memodifikasi aspek pada penelitian ini.