

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Kebutuhan pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar sebagai berikut: (1) perlunya memilih media pembelajaran yang dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik; (2) perlunya media yang mudah dan praktis digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran; (3) materi pembelajaran dapat dikaitkan dengan benda-benda yang ada di sekitar peserta didik agar mudah diingat dan dipahami; dan (4) perlunya fasilitas penunjang untuk pembuatan dan penggunaan multimedia dalam pembelajaran materi bangun datar. Hal ini berdasarkan studi literatur, wawancara, observasi, dan studi dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti.
- 2) Rancangan pengembangan desain media video pembelajaran dikembangkan melalui 4 (empat) tahapan, yakni: (1) menganalisis prinsip desain media; (2) merancang desain media (menyusun *storyboard*); (3) pembuatan produk; dan (4) melakukan evaluasi untuk meninjau kembali produk. Rancangan desain pembuatan media video ini telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kebutuhan materi pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Proses uji kelayakan produk menggunakan teknik validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Adapun untuk masukan dan saran sebagai bahan perbaikan yaitu memberikan tanda pada teks yang menjadi kata kunci, menambahkan elemen untuk memberikan petunjuk pada penjelasan yang sedang fokus dibahas, dan membuat penjelasan menjadi lebih interaktif lagi.
- 4) Pengembangan media menghasilkan produk akhir berupa media video pembelajaran pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar.

Konten produk berisi pengenalan ciri dari segi banyak dan bukan segi banyak, kemudian membahas jenis dari segi banyak, dan membahas secara rinci ciri-ciri dari segi banyak beraturan dan tidak beraturan. Materi dikemas sedemikian rupa dengan menampilkan gambar benda-benda yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga pembelajaran matematika lebih kontekstual. Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali, pada tahap pertama di SD Negeri Kamulyan dan pada tahap kedua di SD Negeri Nyantong. Secara keseluruhan hasil uji coba pada tahap 1 dan 2 mendapatkan respon yang sangat baik dari guru maupun peserta didik. Peserta didik merasa senang dan antusias ketika belajar menggunakan media tersebut, sehingga peserta didik fokus mengikuti pembelajaran sampai akhir. Guru juga sangat mengapresiasi produk yang dibuat peneliti karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terlebih produk mudah diakses kapanpun dan dimanapun.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian dan pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar memiliki implikasi sebagai berikut:

- 1) Media video pembelajaran dirancang untuk mata pelajaran Matematika pada materi bangun datar (segi banyak) di kelas IV Sekolah Dasar yang sesuai dengan perkembangan zaman di era digital serta sebagai salah satu solusi dari keterbatasan media pembelajaran di sekolah.
- 2) Elemen yang ada pada media video seperti teks, gambar, audio, dan animasi dibuat semenarik mungkin dengan isi konten menyajikan benda-benda yang ditemui peserta didik dalam kegiatan sehari-hari. Dengan demikian media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran hingga selesai dan pembelajaran menjadi lebih kontekstual.
- 3) Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi terlebih media dapat diakses secara bebas melalui Youtube oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva, peneliti mengemukakan rekomendasi sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Design Research* (DR) merupakan penelitian yang memiliki proses yang cukup rumit dan membutuhkan waktu relatif lama. Hal tersebut karena metode pengembangan ini harus melalui beberapa alur yang kompleks, sehingga peneliti perlu mempersiapkan segalanya dengan baik agar mendapatkan hasil yang optimal.
- 2) Bagi sekolah yang menggunakan media video pembelajaran di dalam kelas, diperlukan fasilitas TIK yang memadai seperti: aliran listrik, proyektor, laptop/pc, dan speaker agar pembelajaran dapat berjalan optimal.
- 3) Pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti tidak serta merta sudah dirasa sempurna, namun media dikembangkan agar dapat digunakan dan tepat sesuai kebutuhan. Oleh karena itu, pengembangan produk yang telah dilakukan peneliti dapat dikembangkan dalam bentuk penelitian yang lebih luas oleh mahasiswa, guru, maupun peneliti lainnya.
- 4) Peneliti berharap adanya keberlanjutan dari pengembangan media video pembelajaran pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar berkaitan dengan pengaruh penggunaan media video pembelajaran berbantuan canva terhadap pemahaman pembelajaran peserta didik.