

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk *motion graphic* dengan fokus pada topik “Gaya di Sekitar Kita” yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV B Sekolah Dasar, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan dimulai dari analisis melalui observasi dan wawancara yang menitikberatkan pada kurikulum, kebutuhan, serta karakteristik peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan perancangan desain media menggunakan *storyboard*. Pada tahap pengembangan, desain diubah menjadi bentuk fisik yang divalidasi oleh ahli bahasa, media, dan materi, serta dinilai oleh praktisi untuk memastikan kelayakan dan kepraktisannya. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada seluruh siswa kelas IV B SDN 14/I Sungai Baung guna mengukur kepraktisan media, dan evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap untuk penyempurnaan. Hasil validitas menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan skor validitas bahasa 43 (86%), media 4,7 (94%), dan materi 4,8 (96%). Tingkat kepraktisan pun tergolong sangat valid, dengan nilai dari pendidik 5,0 (100%) dan dari peserta didik 4,87 (97,5%). Media pembelajaran *motion graphic* ini terbukti mampu mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi gaya di sekitar kita pada mata pelajaran IPAS kelas IV B Sekolah Dasar.

5.2 Implikasi

Implikasi dari kegiatan riset dan pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk topik gaya di sekitar kita bagi peserta didik kelas IV B tingkat Sekolah Dasar meliputi:

1. Media pembelajaran tersebut dapat berfungsi sebagai alat bantu pendukung dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPAS dengan materi gaya di sekitar kita untuk peserta didik kelas IV B di jenjang Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran ini juga dapat berfungsi sebagai instrumen bantu bagi pendidik dalam menjelaskan konten materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar, target capaian pembelajaran, serta berbagai gaya belajar yang dimiliki peserta didik (meliputi visual, auditori, dan kinestetik).
3. Selain itu, sarana pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat bagi peserta didik untuk belajar mandiri atau mengulang kembali bahan pelajaran yang telah disampaikan.

5.3 Saran

1. Peneliti menyarankan penggunaan model ADDIE dalam proses pembuatan media pembelajaran. Untuk penelitian di masa depan, disarankan untuk menggunakan topik berbeda dan mencoba *platform* desain selain *Canva*. Aplikasi alternatif tersebut dapat memanfaatkan berbagai fitur unggulan yang membuat produk pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi pengguna.
2. Peneliti menyarankan bahwa saat validator melakukan validasi produk, produk yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan dan ciri-ciri

peserta didik kelas IV B. Tujuannya adalah supaya revisi produk bisa dikurangi dan proses pengembangan tidak memakan waktu terlalu banyak.

3. Peneliti menyarankan bahwa riset dan pengembangan media pembelajaran di masa depan sebaiknya tidak terbatas pada tingkat validitas dan kepraktisan saja, tetapi juga menerapkan uji efektivitas dari media pembelajaran yang dibuat.
4. peneliti menyarankan supaya pendidik memanfaatkan media pembelajaran berbasis *motion graphic* yang membahas topik gaya di sekitar kita sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya untuk pembahasan materi gaya di lingkungan sekitar yang diajarkan kepada siswa kelas IV B di tingkat Sekolah Dasar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional pendidik sekaligus memperkaya wawasan dan pemahaman para peserta didik.