

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan Tentang Produk

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Profil media pembelajaran berbasis video dikembangkan dengan memanfaatkan website canva yang diekspor dalam bentuk video. Untuk menggunakan video ini harus dengan alat LCD untuk menampilkannya. Media pembelajaran ini diberi judul Video Pembelajaran Materi Gaya IPAS. Komponen di dalam video ini ada Pembukaan, pengantar, kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, quiz dan penutup. Video pembelajaran didesain dengan menggunakan website Canva, dan aplikasi Capcut. Materi pembelajaran didesain dengan Canva juga. Media pembelajaran berbasis video ini telah melalui tahap validasi ahli media, ahli materi, uji *one to one*, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dari keseluruhan tahapan pengembangan yang telah diuraikan dalam pembahasan, diperoleh hasil penilaian dengan kategori “Sangat Valid) yang berarti media pembelajaran berbasis video layak digunakan dalam pembelajaran dan telah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar.

2. Uji validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis video yang diuji oleh 2 validator, yaitu 1 validator ahli media dan 1 validator materi. Validator media adalah dengan rata-rata nilai 4,9 tingkat validitas dapat diinterpretasikan valid dan validitas untuk materi adalah dengan nilai rata-rata 4,3. Sehingga tingkat validitas dapat diinterpretasikan Valid untuk digunakan.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Artinya, jika media pembelajaran yang digunakan tepat, maka hasil belajar siswa akan tinggi, dan sebaliknya jika media pembelajaran yang digunakan kurang tepat atau rendah, maka hasil belajar pada siswa juga akan rendah.
4. Efektivitas media pembelajaran berbasis video berdasarkan hasil yang didapat adalah terdapat perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video. Hasil penghitungan uji t dengan menggunakan SPSS adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video (85,7) hasil *N-Gain Score* juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video di dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan dengan nilai (0,95).
5. Respon guru dapat dilihat dari wawancara yang dilakukan penulis dan wali kelas IV sedangkan respon siswa terhadap penggunaan produk media pembelajaran berbasis video dapat dilihat dari seberapa besar

respon siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video dalam pembelajaran. Perolehan skor rata-rata untuk respon siswa sangat senang terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video pada materi gaya di Sekolah Dasar.

B. Keterbatasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan penelitian, yaitu

1. Pemanfaatan video pembelajaran memerlukan alat pendukung komputer, proyektor dan pengeras suara yang memadai.
2. Video pembelajaran ini tidak menerapkan elemen interaktif seperti pertanyaan, poin-poin diskusi, diskusi refleksi terhadap gambar/segmen-segmen video.
3. Pelaksanaan uji coba pada sampel populasi dilakukan menyertakan siswa satu kelas penuh.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Untuk mendapatkan sebuah produk pengembangan media yang baik maka hal pertama yang perlu dilakukan analisis terhadap beberapa aspek, yaitu analisis referensi pengembangan. Pendapat yang direkomendasikan oleh ahli saat proses validasi dipadukan untuk memperbaiki dan melengkapi media yang diproduksi.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba terhadap media pembelajaran berbasis video mata pelajaran IPAS materi gaya kelas IV Sekolah Dasar. Karya yang dikembangkan terdapat beberapa kondisi lingkungan belajar yang

dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang baik dengan dukungan media.

Pembelajaran berbasis video yaitu hasil memiliki sarana dan fasilitas yang mendukung pengoperasian media seperti : listrik, computer, perangkat sound system, dan LCD, media pembelajaran berbasis video hanya dapat digunakan dengan baik dan lancar jika guru dan peserta didik telah memiliki kemampuan untuk mengoperasikan perangkat elektronik.

Disamping itu, guru harus mampu mendesain pesan yang diterjemahkan dalam bentuk visualisasi yang pada akhirnya akan menjadi pesan pembelajaran. Guru juga harus memiliki karakteristik dalam menguasai substansi pembelajaran, mulai dari kemampuan menganalisa standar isi sampai kepada proses pembelajaran di dalam kelas agar media berbasis video yang digunakan dapat bermakna bagi peserta didik.

Peserta didik perlu dilibatkan untuk membantu guru dalam mengefektifkan waktu pembelajaran serta memberi kesempatan untuk terlibat secara harmoni dalam proses pembelajaran. Hal ini juga ditujukan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk menangkap pesan sehingga peserta didik dapat beraktifitas dan memecahkan masalah dalam pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis video ini sangat memberikan sumbangan positif dan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik dimana media pembelajaran berbasis video dapat membuat ketertarikan peserta didik pada

mata pelajaran ini sehingga dapat menggali daya kreatifitas dan inovasi peserta didik.

Pesan yang terkandung dalam media pembelajaran berbasis video mencerminkan pengalaman konseptual peserta didik. Pesan yang berupa tayangan video pembelajaran yang menggunakan animasi dan gambar akan dapat diterjemahkan dan menginspirasi peserta didik jika diterjemahkan oleh guru dalam bentuk pesan-pesan pembelajaran. Peserta didik juga dapat mendalami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video ini dengan melihat tayangan video pembelajaran yang berbentuk file pembelajaran dan diupload di youtube agar peserta didik untuk mengulang kembali pembelajaran di rumah, sehingga mempermudah peserta didik dalam mengingat kembali pembelajaran sebelumnya.

D. Saran

1. Diharapkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video ini dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai salah satu sumber belajar baik disekolah maupun secara mandiri oleh siswa dimana saja dan kapan saja.
2. Diharapkan guru sebagai tenaga pendidik lebih berinovasi dalam merancang media pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar untuk memperoleh pembelajaran yang lebih maksimal.
3. Diharapkan bagi penelitian sejenis dapat dikembangkan dengan materi pembelajaran yang berbeda, sehingga akaan ada produk-produk baaru bahkan jauhah lebih baik agar dapat memberikan inovasi dalam dunia

pendidikan. Selain itu peneliti juga menyarankan untuk meningkatkan performa dari kemampuan video ini setingkat bahkan lebih terutama di bagian quiz, sehingga dapat sekaligus menjadi alat evaluasi yang dapat merekam aktivitas quiz siswa pada sebuah database sehingga memudahkan guru dalam menilai perkembangan siswa pada setiap submateri yang sedang dipelajari.