

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan desain berupa produk penyediaan platform media sosial (sains.kuy) bermuatan video pembelajaran IPA yang sesuai yaitu desain dari video pembelajaran IPA yang dikemas dengan interaktif, menarik, bahasa yang mudah dipahami dan berbasis *hands on activity* melalui konten video pembelajaran IPA. Desain dari video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity* yang dikemas dengan menyesuaikan kompetensi dasar IPA dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa SMP/MTs. Adapun produksi konten video pembelajaran IPA SMP/MTs berbasis *hands on activity* melibatkan beberapa tahap, antara lain; pembuatan akun media sosial, pemetaan KD IPA, pembuatan *flowchart*, skrip, *storyboard*, rekaman video dan audio, pengeditan, validasi oleh para ahli dan pengunggahan video-video ke media sosial (YouTube, Instagram, TikTok dan Facebook).
2. Konten video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity* berdasarkan hasil penilaian validasi materi mendapatkan persentase kelayakan rata-rata sebesar 95,9% dengan kriteria “sangat layak”, sedangkan hasil validasi media mendapatkan persentase kelayakan rata-rata sebesar 89,5% dengan kriteria “sangat layak”.
3. Hasil respon guru IPA terhadap penyediaan platform media sosial bermuatan video pembelajaran IPA SMP/MTs berbasis *hands on activity* sebagai sumber belajar siswa, mendapatkan persentase yaitu 97% dengan kriteria "sangat baik". Uji terbatas pada kelas IX mendapatkan rata-rata persentase 90,2%. Hasil respon siswa pada uji lapangan operasional pada kelas VII didapatkan rata-rata skor persentase yaitu 83,8% dengan kriteria “sangat baik”, pada kelas VIII didapatkan rata-rata skor persentase yaitu 84,2% dengan kriteria “sangat

baik” dan pada kelas IX didapatkan rata-rata skor persentase yaitu 89,9% dengan kriteria “sangat baik” sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan praktis.

B. Saran

Adapun saran terkait penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, antara lain:

1. Penyediaan platform media sosial bermuatan video pembelajaran IPA SMP/MTs berbasis *hands on activity* sebagai sumber belajar siswa ini hanya terbatas pada cakupan kurikulum yaitu pembelajaran IPA SMP/MTs memiliki kurikulum yang luas dan kompleks, sehingga video pembelajaran IPA dibuat berdasarkan pemetaan KD tertentu dan perlu dikembangkan untuk materi lainnya.
2. Media pembelajaran video pembelajaran IPA SMP/MTs berbasis *hands on activity* dengan memanfaatkan platform media sosial, hanya uji coba berdasarkan respon kepraktisan siswa dan guru. Perlu adanya penelitian untuk pengaruhnya terhadap prestasi belajar.
3. Perlu ada pengembangan dan penelitian lebih lanjut sebagai penyempurna penelitian ini, sehingga menghasilkan penyediaan platform media sosial bermuatan video pembelajaran IPA SMP/MTs berbasis *hands on activity* sebagai sumber belajar siswa dalam memahami pembelajaran IPA yang lebih menarik..
 - a) Identifikasi tujuan dan target *audiens*, sebelum memulai proses produksi video, tentukan tujuan dari video tersebut dan siapa yang akan menjadi target *audiens*. Dengan demikian, konten video dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
 - b) Rencanakan konten dan skrip, buatlah rencana konten dan skrip yang jelas dan terstruktur. Rencana ini harus mencakup isi dari video, pendekatan pembelajaran dan *hands-on activity* yang akan ditampilkan. Pastikan bahwa konten dan skrip tersebut dapat dijangkau oleh target *audiens* dan sesuai dengan kurikulum IPA SMP/MTs.

- c) Pilih metode pengambilan gambar, pilih metode pengambilan gambar yang sesuai dengan konten dan skrip yang telah direncanakan. Pastikan bahwa metode tersebut dapat menampilkan konsep-konsep IPA dengan jelas dan menarik, serta dapat memperlihatkan aktivitas *hands-on activity* yang digunakan.
- d) Siapkan perlengkapan, pastikan bahwa perlengkapan yang dibutuhkan untuk pengambilan gambar, seperti kamera, mikrofon, tripod dan pencahayaan tersedia dan berfungsi dengan baik.
- e) Siapkan lokasi dan model, pilih lokasi yang sesuai dan siapkan model atau bahan-bahan yang diperlukan untuk *hands-on activity*. Pastikan bahwa lokasi dan model yang dipilih dapat menunjang konsep yang akan dipelajari dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.
- f) Lakukan pengambilan gambar, lakukan pengambilan gambar sesuai dengan skrip yang telah direncanakan. Pastikan bahwa gambar yang diambil jelas dan dapat menampilkan konsep-konsep IPA dengan baik.
- g) Edit video, setelah pengambilan gambar selesai, lakukan proses editing untuk menyusun video dan menambahkan efek visual dan suara. Pastikan bahwa video tersebut menampilkan *hands-on activity* dengan jelas dan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPA dengan lebih baik.
- h) Uji coba dan evaluasi, sebelum mempublikasikan video, lakukan uji coba terhadap siswa dan evaluasi terhadap video tersebut. Dapatkan umpan balik dari siswa dan guru untuk memperbaiki video jika diperlukan.

Dengan melakukan proses pembuatan video pembelajaran IPA SMP/Mts berbasis *hands-on activity* dengan baik, diharapkan video tersebut dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan berkualitas untuk siswa.