

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pada pengembangan media pembelajaran *audiovisual* animasi berbasis proses menulis untuk siswa kelas IV sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis pada materi cerita fiksi pembelajaran Bahasa Indonesia dikembangkan menggunakan metode *D&D* dengan model *product and tool research* tipe 1 yang terdiri dari empat fase yaitu *analysis*, *design and product development*, *validation of tool or technique* dan *product evaluation*. Tahapan awal yang dilakukan yaitu tahap *analysis* mengenai analisis kebutuhan media, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik kelas IV, analisis materi pembelajaran dan kompetensi dasar. Tahap analisis dilakukan dengan cara wawancara kepada guru dan diperoleh hasil bahwa media pembelajaran *audiovisual* animasi berbasis proses menulis terlebih pada materi cerita fiksi sangat dibutuhkan karena kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hal tersebut membuat pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik dan berdampak pada motivasi belajar peserta didik yang menurun karena media pembelajaran yang digunakan biasanya hanya menggunakan gambar. Setelah data tersebut diperoleh, peneliti selanjutnya melanjutkan pada tahap *design and product development*. Pada tahap ini peneliti membuat *design* media yang disesuaikan dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti memulai dengan cara menentukan judul media *audiovisual* animasi yang akan dibuat, lalu membuat naskah media *audiovisual*, dilanjutkan dengan membuat Garis Besar Program Media (GBPM), dan membuat *storyboard* sebagai acuan dalam pengembangan media. Peneliti selanjutnya melanjutkan pada pembuatan dan pengembangan produk untuk menghasilkan media.

Tahap *validation of tool or technique* dilakukan dengan melakukan validasi terhadap ahli materi dan bahasa, serta ahli media, menyimpulkan hasil validasi dan melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan. Tahapan Product Evaluation dilakukan dengan mengumpulkan berbagai respons dari guru dan siswa kemudian menyimpulkan hasil respon penggunaan media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis.

2. Berdasarkan hasil penelitian, mengenai uji kelayakan media pembelajaran media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis untuk siswa kelas IV sekolah dasar pada materi cerita fiksi pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan cara melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap validasi tersebut dilakukan dengan cara mengisi angket yang menghasilkan rekapitulasi validasi media yang dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 93,5% termasuk pada kategori “sangat layak”, hasil rekapitulasi validasi media yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 85% termasuk pada kategori “sangat layak”, dan hasil rekapitulasi validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 83% termasuk pada kategori “sangat layak”.
3. Berdasarkan hasil penelitian, mengenai respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis untuk kelas IV siswa sekolah dasar pada materi cerita fiksi pembelajaran Bahasa Indonesia memperoleh persentase sebesar 95% dari guru dan termasuk kategori “sangat layak”, dan memperoleh persentase sebesar 81% dari peserta didik termasuk pada kategori “sangat layak”. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi di kelas IV sekolah dasar.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan hasil respon guru dan peserta didik, media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis yang

telah dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar karena memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis yang telah dikembangkan oleh peneliti didasarkan pada tujuan yang sesuai dengan pembelajaran abad XXI, sehingga atas dasar hal tersebut media dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.
2. Media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis yang telah dikembangkan oleh peneliti memberikan sumbangsih kepada guru dan sekolah untuk menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis ini membantu peserta didik dalam memahami materi cerita fiksi dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik antusias peserta didik, karena didalamnya bukan hanya menampilkan tayangan berupa video saja tetapi mengajak peserta didik untuk berpikir.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan, diantaranya sebagai berikut.

1. Kepada para pendidik agar mengetahui dan memahami tahap pengembangan media *audiovisual* animasi dan menggunakan media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik. Media *audiovisual* animasi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran serta dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas mengajarnya.
2. Kepada pihak sekolah untuk lebih meningkatkan daya dukung sarana dan prasarana sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital

terutama dalam media *audiovisual* animasi dapat dijadikan sebagai alternatif media yang disarankan pada guru yang ada disekolah sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan hasil pembelajaran.

3. Kepada pembaca, dan peneliti selanjutnya agar membuat desain seperti gambar/karakter animasi dalam media *audiovisual* animasi lebih menarik dan melakukan pembaharuan agar media yang dikembangkan lebih menarik perhatian siswa dan berguna untuk peningkatan keterampilan siswa.