

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan berupa produk media pembelajaran video animasi pada materi menulis pantun dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian desain dan pengembangan menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi pada materi pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar pada materi menulis pantun. Adapun produk yang dihasilkan yakni video animasi menggunakan perangkat lunak *powtoon* dengan menggunakan bantuan laptop, jaringan internet serta proyektor dalam penggunaannya agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
2. Tahap pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran video animasi pada materi pantun menggunakan model ADDIE. Penelitian dimulai dari proses menganalisis menganalisis kebutuhan pengguna, menganalisis materi pembelajaran kemudian mendesain media yang dimulai dari tahap menentukan tim pengembang, menetapkan sumber daya yang dibutuhkan, menetapkan materi, membuat *storyboard*, spesifikasi produk, membuat *prototype* media, membuat RPP dan menyusun media. Dalam mengembangkan media tersebut menggunakan perangkat lunak *powtoon* kemudian dari *storyboard* dibuat menjadi media video animasi. Setelah semua proses selesai dilakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi serta dilakukan uji coba media video animasi kepada pengguna yakni guru dan siswa SD Negeri 1 Situmandala.
3. Respon pengguna terhadap media pembelajaran video animasi meliputi penilaian ahli media dan ahli materi serta tanggapan dari pengguna yaitu guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Situmandala. Berdasarkan penilaian para ahli serta tanggapan pengguna mendapatkan respon positif dari keseluruhan partisipan serta saran untuk perbaikan media. Dari tanggapan ahli media pembelajaran mendapatkan persentase skor 75% dengan kategori “Layak”. Dari ahli materi mendapatkan persentase skor 84,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun rekapitulasi dari penilaian para ahli mendapatkan persentase

79,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan akumulasi akhir, media pembelajaran video animasi mendapatkan respon baik dari para ahli karena masuk ke dalam kategori layak. Selanjutnya hasil penilaian yang didapatkan dari pengguna menunjukkan persentase dari guru yaitu 97,5% dan penilaian oleh ke dua puluh peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 98,12% dan keduanya masuk kedalam kategori sangat baik.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian desain dan pengembangan media pembelajaran “Video Animasi” adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran video animasi hasil pengembangan dapat digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V SD.
2. Media pembelajaran video animasi menarik minat peserta didik dan meningkatkan keterampilan serta pemahaman peserta didik saat pembelajaran mengenai materi pantun.
3. Media pembelajaran video animasi dapat digunakan sebagai media untuk menambah keterampilan ICT kepada peserta didik.
4. Media pembelajaran video animasi dapat memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti, peneliti selanjutnya, dan pihak-pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan *powtoon*, yaitu:

1. Untuk penelitian yang akan datang sebaiknya tidak hanya menggunakan satu perangkat lunak agar fitur-fitur yang digunakan lebih luas dan relevan untuk pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya mempertimbangkan durasi video serta *slide* yang ditampilkan, agar tidak menghabiskan waktu lama.
3. Untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya mempertimbangkan *background* dan suara narasi agar penjelasan materi dapat terdengar dengan jelas.

4. Bagi peneliti selanjutnya agar mempertimbangkan waktu pelaksanaan pada saat pembelajaran agar setiap peserta didik mendapatkan kesempatan untuk menulis pantun secara individu.