

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain video animasi dikembangkan melalui dua tahapan. Tahapan pertama yaitu *analyze*, ditemukan permasalahan terkait rendahnya pengetahuan siswa sekolah dasar tentang budaya di Indonesia, yang kemudian peneliti menganalisis dengan dimasukkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, serta menganalisis fasilitas di lingkungan sekolah yang sudah dapat menunjang media pembelajaran berbasis digital. Tahap kedua yaitu *design*, media pembelajaran video animasi ini didesain dengan membuat struktur media pembelajaran yang didalamnya mengintegrasikan materi budaya wayang golek yaitu memilih perangkat lunak dengan menggunakan *Infinite Design*, *Flipaclip*, dan *Kine Master*, merancang *storyboard*, menyusun instrument penilaian untuk ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan guru, tahap terakhir adalah membuat desain awal animasi secara manual sebelum nantinya didesain secara digital.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran ini melalui satu tahap yaitu *development*, video animasi sesuai rancangan pada langkah sebelumnya. Pada tahap ini diawali dengan membuat desain secara digital menggunakan *Infinite Design* yang selanjutnya menggunakan *Flipaclip* untuk membuat gambar menjadi animasi bergerak, selanjutnya pembuatan video dengan memasukan animasi bergerak sesuai dengan *storyboard* dan dilakukan pengisian suara serta tulisan terjemah pada video. Video animasi memiliki sistematika yang meliputi *cover* awal berupa gugunungan, judul video animasi, identitas peneliti, isi/konten video animasi yaitu mengenai budaya yang dikemas melalui cerita dengan tokoh-tokohnya yaitu Cepot, Dewala, Neneng, bu Maria, bu Lilis, Simon dan Ahmad. Video animasi wayang golek ini berdurasi 12 menit,

3. Video animasi selanjutnya melewati proses validasi ahli (ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru). Hasilnya adalah untuk validasi media termasuk kategori sangat baik, hasil dari validasi materi termasuk kategori sangat baik, dan hasil dari validasi bahasa termasuk kategori sangat baik. Selanjutnya validasi dilakukan oleh guru diperoleh hasil validasi dengan kategori sangat baik. Keseluruhan rata-rata skor yang diperoleh pada hasil validasi media pembelajaran, yaitu dengan kategori sangat baik.
4. Tahap terakhir yaitu *implementation* yang dilakukan dengan uji coba terbatas kepada 20 siswa sekolah dasar yang ada di Kabupaten Bandung. Video animasi memasuki tahap implementasi. Berdasarkan ujicoba yang telah dilakukan, video animasi mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa, siswa merasa tertarik dengan video animasi wayang golek ini sehingga dapat menumbuhkan kecintaan terhadap budaya siswa sekolah dasar.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah, dengan adanya video animasi wayang golek di sekolah dapat menghadirkan budaya baru yang lebih positif dan dapat mempersiapkan siswa dalam era abad ke-21.
2. Bagi guru, video animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam membelajarkan dan menumbuhkan kecintaan terhadap budaya untuk siswa sekolah dasar.
3. Bagi siswa, video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk belajar dan upaya menumbuhkan kecintaan terhadap budaya untuk siswa sekolah dasar, sehingga dapat mempunyai masa depan budaya yang baik.
4. Bagi peneliti selanjutnya, untuk dapat mengembangkan lebih luas dan mendalam mengenai video animasi wayang golek untuk menumbuhkan kecintaan terhadap budaya siswa sekolah dasar ini.