

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI**

Pada bab ini diuraikan simpulan berdasarkan hasil penelitian, implikasi penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

#### **5.1 Simpulan Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* model *3D*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Rajadatu, Desa Rajadatu, Kecamatan Cineam, Kabupaten Tasikmalaya. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengembangan media pembelajaran video pembelajaran disusun secara sistematis berdasarkan Kurikulum 2013 (Kurtilas) yang digunakan di sekolah tersebut.

Tahap *define* (pendefinisian) berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Rajadatu, ditemukan bahwa penggunaan media gambar yang di gunakan tidak ada huruf/ kata sesuai dengan materi kosakata yang akan disampaikan dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II, media tersebut masih bersifat statis dan kurang interaktif. Dari hasil analisis kebutuhan guru memerlukan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk menunjang dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan pengembangan media video animasi *3D* menggunakan aplikasi *Toontastic 3D*. Media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, mengingat peserta didik di kelas II menyukai film kartun dan media yang berwarna media video animasi *3D* berbasis aplikasi *Toontastic 3D* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik terhadap materi kosakata dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap *design* (perancangan) dalam penelitian merancang produk berupa video animasi *3D* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis aplikasi *Toontastic 3D* untuk peserta didik kelas II SD. Tujuan utama adalah memudahkan pemahaman materi kosakata tentang lingkungan sehat dan tidak sehat melalui visualisasi dalam video animasi. Tahap perencanaan yaitu pengembangan ide:

berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti memilih materi kosakata terkait lingkungan sehat dan tidak sehat. Peneliti menyusun materi, naskah, alur, dan merancang pembuatan video menggunakan aplikasi *Toontastic 3D*, selain itu peneliti juga menyusun instrumen penelitian. Dalam implementasi video animasi *3D* ini menggunakan kurikulum 2013 (Kurtilas) dengan fokus pada kosakata dasar, empat kosakata tentang lingkungan sehat dan empat tentang lingkungan tidak sehat.

Pada tahap *develop* (pengembangan) penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi *3D* berbasis aplikasi *Toontastic 3D* untuk kelas II SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kosakata tentang lingkungan sehat dan tidak sehat serta cara menjaga kesehatan lingkungan. Proses pengembangan melibatkan desain video dengan penambahan materi pembelajaran, *sound music*, dan *dubbing* dalam mengisi suara dalam video yang dibuat. Setelah selesai, media ini divalidasi oleh tiga (3) ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, serta respons dari guru sebagai pengguna dan peserta didik kelas II SD mengenai media video animasi berbasis aplikasi *Toontastic 3D* sudah relevan sebagai media pembelajaran, dengan penerimaan yang sangat baik dari responden. Dari hasil respons wawancara peserta didik dengan 120 responden, 96.67% menyatakan bahwa media ini relevan, dan 90% dari peserta didik kelas II SD Negeri 1 Rajadatu menemukan video ini menarik. Selain itu, 95% menyatakan bahwa video animasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan 95% menyukai huruf dan tampilan tokoh dalam video tersebut. Meskipun ada 10% dan 5% responden yang tidak setuju dalam beberapa aspek, hal ini menunjukkan perlunya perbaikan berkelanjutan untuk memenuhi preferensi belajar semua peserta didik. Secara keseluruhan, video animasi berbasis *Toontastic 3D* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini relevan untuk pembelajaran kosakata, dengan beberapa revisi untuk meningkatkan detail penjelasan kosakata, visualisasi pada pemilihan huruf, dan kualitas audio dalam video tersebut.

## 5.2 Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan temuan dari hasil penelitian berdampak pada hal-hal sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media video animasi 3D menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* memberikan kontribusi yang baik untuk pemahaman materi ajar pada materi kosakata dalam proses pembelajaran di kelas II SD. Di dalam kreativitas dalam pembelajaran penerapan video animasi 3D di kelas II dari hasil observasi, wawancara serta hasil respons menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat mengatasi kebosanan peserta didik di kelas. Ini menegaskan pentingnya kreativitas guru dalam menyusun media dan menyampaikan materi pembelajaran di kelas.
- 2) Penggunaan media yang menarik seperti video animasi dalam pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi ajar di kelas. Media pembelajaran menjadi sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media video animasi berbasis aplikasi *Toontastic 3D* untuk media ajar sangat mudah digunakan dan tidak membutuhkan biaya yang mahal dalam penggunaannya sehingga lebih terjangkau dan ekonomis.

## 5.3 Rekomendasi Hasil Penelitian

Bagian pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital disarankan bagi guru untuk terus mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *Toontastic 3D* untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. pelatihan dan *workshop* bagi guru mengenai penggunaan berbagai aplikasi untuk menunjang dalam proses pembelajaran di kelas dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Kurikulum 2013 yang digunakan sebagai dasar penyusunan media pembelajaran ini harus terus disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Penyesuaian ini penting agar materi pembelajaran tetap relevan dan menarik.

Terakhir dalam peningkatan kompetensi guru diperlukan upaya dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Pelatihan berkelanjutan dan

dukungan teknis dari pihak sekolah dapat membantu guru menjadi lebih terampil dan percaya diri dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan mengimplementasikan rekomendasi-rekomendasi tersebut, diharapkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Toontastic 3D* dapat lebih baik dalam meningkatkan kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.