

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan animasi audio visual berbasis aplikasi pada materi kekayaan budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1 Hasil pengembangan animasi audio visual berbasis aplikasi dilakukan mengikuti lima tahap menurut Richey dan Klein (2005): analisis, desain, pengembangan, uji coba, dan evaluasi. Dimulai dari analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan perancangan *storyboard*, *storyline*, GBPM dan modul ajar, hingga pembuatan asset animasi serta pengembangan aplikasi berbasis Windows dan Android. Media kemudian divalidasi oleh ahli materi dengan indikator ketetapan materi, kelengkapan materi, minat peserta didik, dan kesempatan belajar, kemudian ahli bahasa dengan indikator kesesuaian, komunikatif, dialogis, interaktif, dan kelugasan, dan ahli media, dengan indikator kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, serta kualitas teknis. Rata-rata hasil validasi mencapai 90,97 %, termasuk dalam kategori Sangat Baik.
- 2 Hasil uji coba media animasi audio visual berbasis aplikasi pada kelas IV SDN 169 Pelita yaitu menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, efektif untuk pembelajaran interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Fasilitas yang digunakan dalam uji coba meliputi ponsel, laptop, *smartboard*, dan Wi-Fi. Uji coba berlangsung lancar sesuai dengan modul ajar, melalui tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.
- 3 Hasil respon siswa dan guru terhadap media animasi audio visual berbasis aplikasi meliputi beberapa aspek yaitu *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude toward using*, dan *behavioral intention*. Rata-rata hasil respon siswa sebesar 82,29%, dan hasil respon guru sebesar 95%, menghasilkan akumulasi total 88,65 %. Uji coba dikumpulkan dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas IV, guru, dan tenaga administrasi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi penting, yaitu:

1. Bagi siswa

Animasi audio visual berbasis aplikasi ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan serta membantu siswa dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia secara lebih visual, auditif, dan interaktif.

2. Bagi guru

Guru memperoleh alternatif media yang inovatif dan mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. Animasi audio visual berbasis aplikasi ini juga membantu guru dalam penyediaan media digital di era teknologi saat ini. Sehingga guru dapat dengan mudah melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi.

3. Bagi sekolah

Sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan melalui penggunaan animasi audio visual berbasis aplikasi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi ini memungkinkan pembelajaran yang lebih personal, fleksibel, dan mempermudah komunikasi antara guru, siswa dan orang tua.

4. Bagi pengembang media

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bidang pengembangan media pembelajaran digital dan dapat menjadi referensi atau dasar bagi pengembangan lebih lanjut pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

5. Bagi Penelitian Lanjutan

Penelitian pengembangan media ini dapat dikembangkan kembali dengan mengeksplorasi integrasi teknologi seperti AI, *augmented* atau *virtual reality*, atau bahkan konsep metaverse yang sesuai dengan tren pembelajaran yang semakin berkembang. Sehingga media dapat terus diperbarui sesuai dengan perkembangan teknologi.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi yang telah disampaikan, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Untuk Siswa

Siswa disarankan untuk memanfaatkan teknologi sebaik mungkin untuk digunakan sebagai alat belajar dan diharapkan dapat ikut terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan media digital.

2. Untuk Guru dan Sekolah

Media ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif atau pelengkap pembelajaran IPAS khususnya pada topik Kekayaan Budaya Indonesia. Guru juga diharapkan memberikan bimbingan saat penggunaan media untuk mengoptimalkan pemahaman siswa.

3. Untuk Pengembang Produk

Disarankan agar aplikasi ini terus dikembangkan agar dapat digunakan di berbagai perangkat, tidak hanya windows dan android. Fitur-fitur interaktif media juga perlu ditingkatkan lagi agar lebih ramah bagi siswa Sekolah Dasar.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan dengan cakupan dan aspek budaya yang jauh lebih luas dari berbagai daerah di Indonesia. Disarankan juga untuk menguji kelayakan media animasi audio visual berbasis aplikasi ini dalam jangka panjang dan pada jumlah responden yang lebih besar.