

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, simpulan dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

Pertama, profil media pembelajaran teks cerita imajinasi di SMP Negeri 1 Langke Rembong masih terbatas pada media pembelajaran berbasis teks. Dalam pembelajaran teks cerita imajinasi dengan bantuan media berbasis teks ini, sebanyak 50% siswa masih mengalami kendala dalam hal menceritakan kembali isi cerita imajinasi. Berdasarkan penghitungan angket kebutuhan, sebanyak 57% siswa menyetujui pengembangan media pembelajaran berupa film animasi yang akan digunakan dalam pembelajaran teks cerita imajinasi.

Kedua, pengembangan media film animasi berbasis cerita rakyat Manggarai mengikuti alur penelitian pengembangan Sugiono yang terdiri atas tujuh tahapan alur, yakni 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, dan 7) revisi produk. Hasil pengembangan produk berupa media film animasi berbasis cerita rakyat Manggarai tergolong ke dalam kategori “sangat baik” dan layak untuk dijadikan media pembelajaran teks cerita imajinasi. Hal ini ditunjukkan oleh data penilaian produk terhadap desain film animasi pendek berbasis cerita rakyat Manggarai oleh ahli media yang mendapat persentase sebesar 83% dan data penilaian desain film animasi oleh guru bahasa Indonesia dengan persentase sebesar 83%. Selain itu, persentase nilai yang diperoleh materi film animasi berbasis cerita rakyat Manggarai dari hasil penilaian ahli materi yakni sebesar 90% dan penilaian materi oleh guru bahasa Indonesia sebesar 96 %.

Ketiga, berdasarkan hasil uji coba produk pada 10 siswa kelas VII K SMP Negeri 1 Langke Rembong diketahui kemampuan guru mengatur pembelajaran dan kemampuan guru memanfaatkan media film animasi sebagai sumber belajar siswa sudah baik dengan tingkat keterlaksanaannya yang mencapai angka 100%. Sementara itu, berdasarkan data pengamatan

Delastrada Mor Peding, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI PENDEK DUA DIMENSI BERBASIS CERITA RAKYAT MANGGARAI UNTUK PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS CERITA IMAJINASI SISWA KELAS VII SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa dalam pembelajaran teks cerita imajinasi dengan media film animasi “Lanur dan Timung Te’e”, tingkat interaksi siswa dengan guru selama pembelajaran berlangsung mencapai angka 100%, tingkat persentase tanggapan siswa terhadap media pembelajaran 100%, dan persentase aktivitas siswa di kelas 80%. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa implementasi media film animasi berbasis cerita rakyat Manggarai dalam pembelajaran teks cerita imajinasi berjalan dengan baik.

B. Implikasi

Bagi sekolah, media pembelajaran film animasi pendek berbasis cerita rakyat Manggarai diharapkan dapat menjadi salah satu contoh media yang menyenangkan dan efektif bagi siswa. Sekolah diharapkan dapat menerapkan media yang serupa untuk menciptakan suasana belajar yang positif demi meningkatkan hasil belajar siswa.

Bagi guru, media pembelajaran film animasi pendek berbasis cerita rakyat Manggarai diharapkan dapat menjadi solusi bagi keterbatasan guru dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita imajinasi. Media yang telah dikembangkan ini diharapkan memberikan stimulus yang lebih baik bagi siswa untuk aktif selama proses pembelajaran. Media film animasi juga diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi permasalahan kurangnya media pembelajaran berbasis cerita daerah untuk pembelajaran teks cerita imajinasi

Bagi siswa, media pembelajaran film animasi pendek berbasis cerita rakyat Manggarai diharapkan dapat membantu siswa dalam mengingat kembali isi cerita imajinasi yang nantinya akan diceritakan kembali dengan bahasanya sendiri. Selain itu melalui media film animasi siswa juga diharapkan mampu melatih rasa percaya diri, kreativitas, kerja sama kelompok, dan kemampuan bercerita di depan kelas.

C. Rekomendasi

Penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada uji coba produk kelompok luas yang melibatkan lebih banyak subjek penelitian. Hal ini dapat ditempuh melalui eksperimen yaitu dengan cara membandingkan efektivitas media

pembelajaran yang lama dengan yang baru. Selain dengan cara tersebut, peneliti juga dapat membandingkan hasil belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang lama dengan hasil belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang baru.

Peneliti berikutnya diharapkan dapat mengembangkan media film animasi berbasis cerita daerah dengan jenis animasi yang lebih modern, yakni animasi 3D atau tiga dimensi. Jenis animasi ini menampilkan efek visual yang lebih nyata dengan proses pengerjaannya yang cukup lama.