

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan peneliti, peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain pengembangan media dilandasi oleh analisis tujuan, analisis pengguna, analisis materi dan analisis kebutuhan media yang menghasilkan rancangan pengembangan Media Audio Visual *Rotatoon* beserta buku petunjuk penggunaan secara keseluruhan meliputi: (1) GBPM (Garis-garis Besar Pengembangan Media); (2) *Flowchart*; (3) *Stotyline*; (4) *Storyboard* (5) Mengumpulkan keperluan audio; (6) Rancangan buku petunjuk .
2. Pengembangan media menghasilkan produk media pebelajaran yaitu Media Audio Visual *Rotatoon* beserta buku petunjuk penggunaan media. Media yang dikembangkan ini mendapat validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran yang masing-masing memberikan penilaian sebesar 100% maka Media Audio Visual *Rotatoon* beserta buku petunjuk penggunaan dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang berperan untuk membangun pembiasaan dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar.

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan pembahasan hasil dan kesimpulan, maka diharapkan implikasi dari penelitian pengembangan ini yaitu Media Audio Visual *Rotatoon* layak dan dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dalam materi dongeng untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari masih belumlah sempurna, oleh karenanya terdapat beberapa rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi pendidik di sekolah dasar hasil dari penelitian berupa pengembangan media Audio Visual *Rotatoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran media untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II, dengan mengetahui jalan cerita yang termuat pada buku petunjuk agar mengoptimalkan penggunaan media demi tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Bagi sekolah diharapkan dapat memanfaatkan keberadaan media pembelajaran yang dikembangkan bagi pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya dengan melakukan tahap implementasi/ uji coba dilapangan sesuai struktur penelitian pengembangan ADDIE.
4. Dalam kegiatan membuat konten media berupa ilustrasi cerita pada tahap pengembangan sebaiknya dilakukan langsung secara digital pada perangkat lunak yang dikuasai, agar gambar yang dihasilkan menjadi lebih halus dan lebih baik tanpa gangguan garis gambar yang tidak menyambung.
5. Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran dalam menyimak pada siswa Sekolah Dasar.