

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan yang dilakukan berupa video animasi sebagai media pembelajaran pada materi menulis surat undangan. Dalam tahapannya menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian yang telah di paparkan dalam BAB IV, maka dapat di tarik simpulan sebagai berikut:

1. Pada rancangan media pembelajaran diawali dengan tahap analisis mengenai kebutuhan, karakteristik siswa dan kurikulum. Dalam pembelajaran surat undangan media yang digunakan kurang optimal, karena ukuran surat undangan yang kecil dan tidak terjangkau oleh penglihatan siswa. Hal tersebut kurang relevan dengan kebutuhan siswa, maka pengembangan media menjadi alternatif untuk memenuhi kebutuhan dalam menunjang pembelajaran. Kemudian, melakukan persiapan perangkat kerja, cakupan materi, membuat *storyboard* dan prototipe untuk gambaran media yang dikembangkan yaitu video animasi.
2. Pengembangan video animasi menggunakan *Powtoon*, memperhatikan setiap unsur penyajian baik visual juga audio dan konteks materi sebagai pesan yang disampaikan dalam video animasi. Penyajian rangkaian gambar gerak menjadi kelebihan video animasi disertai audio yang dioptimalkan dengan perpaduan musik juga suara narasi sebagai pelengkap sajian video animasi. Kualitas produk dinilai oleh ahli media dan ahli materi serta mendapat perbaikan juga masukan untuk selanjutnya dilakukan revisi terhadap video animasi, hingga mendapat hasil akhir video animasi yang layak juga siap untuk uji coba terhadap pengguna yaitu guru dan siswa kelas V sekolah dasar.
3. Tanggapan pengguna video animasi yaitu guru dan kelas V sebanyak 25 siswa. Tanggapan yang di berikan sangat positif baik dari komentar juga penilaian, hal tersebut menunjukkan kesesuaian kriteria media dan kebutuhan pembelajaran dengan video animasi yang dihasilkan. Timbul keinginan guru untuk membuat video animasi, begitupun dengan siswa yang menuliskan kesan terhadap musik, animasi, dan rasa antusiasnya saat terdapat video animasi untuk belajar. Dalam

penilaian, guru memberi skor penuh pada setiap butir komponen yang dinilai begitupun dengan hasil angket siswa secara keseluruhan yang berada pada kriteria sangat layak untuk menjadi media pembelajaran pada materi surat undangan kelas V SD.

5.2 Implikasi

Implikasi dari media pembelajaran video animasi yang dihasilkan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Adanya video animasi dapat menjadi pemahaman baru bahwa belajar bukan hanya dengan buku paket, namun materi juga informasi dapat dipelajari melalui video animasi.
2. Video animasi dapat menarik perhatian siswa, sehingga menjadi lebih fokus saat belajar.
3. Video animasi dapat mengemas materi ajar dengan menyenangkan dan jelas baik tulisan maupun contoh dari setiap surat undangan, juga membuat proses belajar tidak monoton.
4. Adanya video animasi membuat media pembelajaran semakin bervariasi yang dapat membantu proses pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dengan pengembangan media yang dilakukan, yaitu diantaranya:

1. Guru dapat memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran materi surat undangan yang dapat digunakan pada proses belajar di kelas maupun jarak jauh. Namun, hendaknya tetap di dukung dengan sumber belajar lain yang relevan dan guru tetap berperan dalam memberi informasi untuk memperjelas pembelajaran mengenai surat undangan terlebih yang tidak terdapat dalam video animasi. Kemudian, guru dapat mengeksplor penggunaan perangkat lunak lain yang mendukung pembuatan video animasi untuk menghasilkan video animasi dengan variasi yang berbeda.
2. Sekolah dapat memberi dukungan dengan mengadakan pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta memperhatikan fasilitas sekolah mengingat video animasi membutuhkan laptop atau komputer dan proyektor, walaupun

dapat pula menggunakan *smartphone*. Kemudian, dapat menyediakan perangkat lunak berlisensi sehingga dapat lebih mudah dalam mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien bagi siswa.

3. Peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan video animasi terhadap materi pembelajaran bahasa Indonesia selain menulis surat undangan seperti materi puisi, pantun dan lainnya, bahkan dalam mata pelajaran selain bahasa Indonesia. Kemudian dapat membuat atau menghasilkan video animasi yang lebih optimal dari segi kualitas teknik, desain dan konten menggunakan perangkat lunak lainnya yang menunjang pembuatan video animasi.