

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, pada bab ini akan dikemukakan kesimpulannya. Berikut ini merupakan kesimpulan dari rumusan masalah yang diajukan:

1. Bagaimana rancangan pembuatan media video interaktif pada materi Pupuh untuk siswa kelas V SD?

Media Video Interaktif Pada Materi Pupuh untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar dikembangkan menggunakan metode *Design and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap pengembangan yaitu tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Produk dikembangkan secara bertahap dan sistematis. Pengembangan produk dilakukan untuk mengatasi permasalahan kurangnya varian media pada pembelajaran pupuh. Produk yang dirancang berjudul “Belajar Pupuh”, berisi empat pupuh yang termasuk ke dalam sekar ageung yaitu pupuh Kinanti, Sinom, Asmarandana, dan Dangdang gula. Media disusun dengan kreativitas tinggi menggunakan Power Point yang menggabungkan gambar, audio pelafalan pupuh, animasi menarik, dan teks dengan *font* menarik. Setiap media disusun selaras dan dibuat interaktif dengan memanfaatkan fitur yang tersedia untuk menciptakan satu unit media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

2. Bagaimana tahapan pengembangan media video interaktif pada materi Pupuh untuk siswa kelas V SD?

Media dikembangkan melalui lima tahap pengembangan. Tahap analisis yang dilakukan mencakup analisis masalah dan kebutuhan selanjutnya analisis kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Selanjutnya pada tahap desain, dirancang tujuan pembelajaran, cakupan materi serta naskah alur media yang akan dikembangkan. Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah dibuat sebelumnya kemudian direalisasikan. Membuat dan mencari aset

berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi yang kemudian disusun menggunakan Power Point untuk membentuk media yang utuh dan selaras. Fitur pada Power Point dimanfaatkan untuk menciptakan media yang interaktif. Sebelum melakukan uji coba, media mendapatkan validasi untuk mengetahui kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Media video interaktif melalui tahap perbaikan untuk menambah serta meningkatkan kualitas sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli. Implementasi atau uji coba dilakukan pada guru dan siswa kelas V. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dilakukan dengan menelaah kembali proses pengembangan media video interaktif.

3. Bagaimana respons guru dan siswa pada media video interaktif pada materi Pupu untuk siswa kelas V SD?

Media video interaktif mendapatkan penilaian validasi dari ahli materi dan ahli media yang secara umum memperoleh hasil dengan kategori sangat bagus atau sangat sesuai digunakan sebagai media pembelajaran. Uji coba juga dilakukan kepada guru dan juga siswa untuk mendapatkan respons setelah menggunakan media video interaktif pada materi pupu. Penelitian dilaksanakan di SD Plus Ar-Rahmat kepada responden dengan kriteria laki-laki atau perempuan, guru dan siswa kelas V SD Plus Ar-Rahmat dan memiliki perangkat laptop atau komputer. Responden terdiri dari 10 orang siswa kelas V, dan mendapatkan respons dengan kategori hasil sangat baik. Responden terdiri dari 3 orang guru kelas V, dan mendapatkan respons dengan kategori hasil sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pupu. Dari hasil respons guru dan juga siswa, didapatkan bahwa media video interaktif pada materi pupu untuk siswa kelas V SD layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran

5.2 Implikasi

Media video interaktif pada materi pupu memiliki implikasi, diantaranya:

1. Media video interaktif pada materi pupuh dikembangkan sebagai solusi untuk menambah variasi media belajar khususnya pada materi pupuh dalam mata pelajaran Bahasa Sunda dengan memanfaatkan teknologi digital.
2. Media video interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih aktif interaktif karena dibutuhkan interaksi antara pengguna (siswa) dengan media.
3. Media video interaktif dapat membantu guru mempermudah menyampaikan materi mengenai pupuh pada mata pelajaran Bahasa Sunda.
4. Media video interaktif dapat membantu siswa mempelajari cara menembangkan pupuh, konsep guru lagu dan guru wilangan dengan cara yang menyenangkan
5. Media video interaktif pada materi pupuh membuat siswa lebih semangat untuk mempelajari materi karena menarik dan menyenangkan.
6. Media video interaktif memungkinkan siswa mempelajari materi pupuh secara mandiri.
7. Media video interaktif dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sehingga dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Pengembangan media pada video interaktif ini memiliki kekurangan namun memiliki potensi untuk kembali dikembangkan menjadi media yang lebih baik dan berkualitas.

5.3.1 Untuk Guru

Dibutuhkannya strategi pembelajaran yang sesuai jika diterapkan pada pembelajaran tatap muka di kelas, disebabkan media video interaktif memungkinkan siswa belajar secara mandiri sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan.

5.3.2 Untuk Penelitian Selanjutnya

1. Mengembangkan media video interaktif dengan kreatifitas tinggi agar media yang dihasilkan menarik dan menyenangkan.
2. Membuat atau mencari aset yang selaras dan sesuai dengan tema yang diangkat agar tampilan media menarik perhatian siswa.
3. Perhatikan tata letak serta keharmonisan antar komponen agar pesan yang disampaikan media dapat diterima secara utuh oleh pengguna (siswa)
4. Lakukan perbaikan secara terus menerus terhadap media yang dikembangkan untuk menambah kualitas pada media berdasarkan hasil referensi maupun saran dari pengguna dan media pembelajaran dapat digunakan dengan sempurna menggunakan *handphone*.
5. Uji coba dilakukan dalam lingkup yang lebih luas disertai dengan penelitian tindakan dan eksperimen.