

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Hasil kesimpulan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan video *motion graphic* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menulis pantu menggunakan metode ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis) , *Design* (desain), *Development* (pengembangan) , *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) . Pada tahap analisis dilakukan pengamatan terhadap kebutuhan siswa, sehingga peneliti dapat memberikan media yang cocok untuk diimplementasikan. Kemudian tahap desain yaitu penyusunan GBPM serta *storyboard*. Selanjutnya yaitu pengembangan, dengan dasar desain yang telah dirancang, maka media atau produk akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi atau *software* adobe (Adobe Illustration, Adobe Photoshop, Adobe Animate, Adobe Encore) dengan menyertakan *voice over* untuk membantu memperjelas materi pada media tersebut. Produk yang dikembangkan yaitu berbentuk video yang kemudian diunggah melalui youtube. Selanjutnya yaitu implementasi dimana pada tahap ini dilakukan uji coba kepada siswa dan guru, serta evaluasi yang diberikan oleh ahli media dan materi berupa saran dan masukan agar media yang dikembangkan dapat berguna dengan baik.
2. Pengembangan media video *motion graphic* dalam materi pantun telah diuji kelayakannya oleh para ahli (ahli media dan ahli materi) serta pengguna (guru dan siswa). Penilaian yang diberikan oleh ahli materi menunjukkan persentase 73,3% dengan rata-rata penilaian 2,93 dan dapat dikualifikasikan dalam kategori layak. Sedangkan penilaian yang diberikan oleh ahli media menunjukkan persentase 98,3% dengan rata-rata penilaian 3,93 dan dapat dikualifikasikan dalam kategori sangat layak. Kualitas produk dinilai oleh ahli media dan materi telah mengalami perbaikan sebanyak satu kali, hingga mendapat hasil akhir yang layak untuk diuji cobakan. Begitu pula dengan penilaian yang diperoleh dari guru menunjukkan persentase 100% dengan rata-

rata penilaian 4 dan dikualifikasikan dalam kategori “sangat layak”. Terdapat tanggapan dari 25 orang siswa dengan diperoleh persentase 84,46% , rata-rata nilai 3,38 dan dikualifikasikan dalam kategori “sangat layak”. Serta hasil evaluasi menulis pantun pada siswa dengan persentase 100% rata-rata nilai 4 dan dikualifikasikan dalam kriteria “sangat layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil uji kelayakan pengembangan media video *motion graphic* layak untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia menulis pantun di kelas V sekolah dasar.

3. Tanggapan pengguna video *motion graphic* yaitu guru yang berjumlah 1 orang dan siswa kelas V sebanyak 25 orang siswa. Begitu dengan tanggapan yang diberikan oleh guru sejauh ini mendapatkan tanggapan yang positif baik dari hasil wawancara dan juga penilaian, hal ini menunjukkan bahwa media maupun konten yang tersaji menunjukkan kesesuaian kebutuhan dalam pembelajaran. Dalam penilaian guru memberikan skor maksimal pada setiap butir komponen yang dinilai begitu dengan hasil angket siswa secara keseluruhan berada pada kriteria sangat layak untuk menjadi media pembelajaran pada materi menulis pantun di kelas V sekolah dasar.

5.2. Implikasi

Implikasi dari media pembelajaran video *motion graphic* berdasarkan hasil uji coba penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya video *motion graphic* menjadikan suatu inovasi baru, bahwa media bukan hanya dari buku tema saja, namun dapat dipelajari melalui video *motion graphic*.
2. Adanya video *motion graphic* dapat membantu guru untuk menyampaikan materi ajar dengan mudah dan bervariasi.
3. Adanya video *motion graphic* dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran pantun.
4. Video *motion graphic* dapat memuat materi ajar yang mampu memberikan kejelasan baik dari audio maupun visual, sehingga membuat proses belajar menjadi tidak monoton.
5. Adanya video *motion graphic* membuat media pembelajaran menjadi bervariasi.

5.3. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diberikan kepada pihak-pihak terkait dengan berdasar kepada hasil penelitian terkait pengembangan media video *motion graphic*, diantaranya:

1. Guru sebagai pengembang selanjutnya dapat memanfaatkan media pembelajaran video *motion graphic* pada saat pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. Akan tetapi media pembelajaran tersebut tidak keluar dari konteksnya, dengan kata lain tidak memkasakan semua materi pembelajaran dapat dibuat menjadi video *motion graphic*. Kemudian apabila guru merasa rumit untuk mengembangkan semuanya dari awal dengan beberapa aplikasi, dengan zaman sekarang ini banyak aplikasi atau web *open source* seperti animaker, powtoon menjadi salah satu aplikasi yang dapat direkomendasikan untuk membuat video *motion graphic*.
2. Kepada pihak sekolah untuk selalu memberikan dukungan kepada tenaga pendidik untuk mengadakan pelatihan sehingga fasilitas yang sudah ada di sekolah dapat digunakan secara maksimal. Seperti halnya menyediakan *software* yang berlisensi sehingga apabila sudah *free access* guru dapat membuat media berupa video *motion graphic* kapan dan dimana saja dengan menggunakan *smartphone*, komputer, dsb.
3. Kepada pembaca atau peneliti selanjutnya, akan lebih baik jika media video *motion graphic* dikembangkan lagi pada materi-materi lainnya atau pada mata pelajaran lainnya. Kemudian untuk visualisasi dan audio, khususnya narasi, harus mendukung agar dapat membantu siswa dalam memahami materi apa yang sedang dijelaskan dalam video. Selain itu juga kepadatan video yang akan ditampilkan dari segi durasi pun harus diperhatikan, karena dikhawatirkan apabila durasi terlalu lama, akan membuat siswa menjadi jenuh dan sulit untuk menarik inti dari materi yang dijelaskan.