

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pada proses pembelajaran baik saat pembelajaran daring atau luring masih jarang digunakan dan media yang digunakan baru sebatas media berbasis konvensional, seperti gambar yang dicetak atau buku cerita. Media yang dimanfaatkan guru masih berbasis visual saja tanpa adanya animasi. Guru belum mampu membuat media berbasis animasi karena keterbatasan fasilitas yang disediakan sekolah. Sedangkan saat kondisi pascapandemi, guru banyak mengejar ketertinggalan materi yang sebelumnya tidak tercapai.
2. Desain pengembangan media video animasi untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar dibuat berdasar pada 5 indikator kemandirian belajar yang sudah ditentukan, seperti percaya diri, tanggung jawab, inisiatif, disiplin, dan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Media berbasis video animasi ini memuat cerita yang sesuai untuk siswa kelas II Sekolah Dasar pada subtema 3 “Tugasku Sehari-hari di Rumah” pembelajaran 3 yang tersusun dalam *storyboard* sebelumnya dengan total durasi kurang lebih 5 menit. Di dalam media memuat berbagai unsur, seperti animasi, audio, gambar, tulisan, dan musik.
3. Hasil validasi dari para ahli memperoleh nilai 93,06% dengan kategori “sangat baik”. Untuk penilaian desain media sebesar 97,9% dengan kategori “sangat baik”, selanjutnya pada penilaian materi memperoleh 97,2% dengan kategori “sangat baik”, dan terakhir penilaian pada bahasa yang digunakan mendapat hasil 84,09% dengan kategori “sangat baik”. Dari ketiga hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar siswa kelas II Sekolah Dasar dengan beberapa saran perbaikan yang disampaikan oleh para ahli.

4. Desain akhir dari media ini adalah produk berupa video animasi yang telah diperbaiki sesuai dengan masukan dari para ahli. Terkait konten pada media ini tetap berdasar pada 5 indikator dengan beberapa perubahan dan penambahan materi untuk memperkuat konsep kemandirian belajar di dalamnya, khususnya pada indikator percaya diri dan inisiatif. Setelah adanya perbaikan, video animasi akan menjadi produk akhir dari penelitian ini yang layak digunakan sebagai media pembelajaran guna menumbuhkan karakter mandiri belajar dengan total durasi kurang lebih 7 menit yang selanjutnya akan diuji cobakan pada siswa kelas II Sekolah Dasar.
5. Karakter kemandirian belajar siswa kelas II Sekolah Dasar dengan 5 indikator penilaian memperoleh persentase rata-rata 73% dengan kategori “Baik”. Namun terdapat satu indikator, yaitu inisiatif yang tergolong “cukup baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan mampu memberikan perubahan baik pada karakter mandiri belajar siswa, namun sebaiknya penggunaan media ini tidak hanya dilakukan sekali serta perlu dibarengi dengan adanya pembiasaan-pembiasaan baik dalam lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat. Sehingga pertumbuhan karakter mandiri belajar dapat terlihat jelas.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat menjadi pertimbangan diantaranya:

### 1. Guru

Untuk menumbuhkan karakter kemandirian belajar siswa, guru dapat memberikan stimulant berupa video atau cerita di setiap pembelajaran agar siswa terbiasa dan akhirnya memahami konsep kemandirian belajar. Sebagai contoh, media video animasi yang dikembangkan dapat membantu guru dan siswa untuk menumbuhkan kemandirian belajar siswa.

## 2. Siswa

Siswa dapat menggunakan video animasi “Aku Bisa Sendiri” ini untuk memahami konsep materi dalam subtema “Tugasku sehari-hari di Rumah” khususnya pada pembelajaran 3 sekaligus menanamkan konsep kemandirian belajar. Selain itu, siswa dapat menggunakan media ini secara mandiri di mana dan kapanpun baik di dalam atau luar kelas.

## 3. Peneliti selanjutnya

Produk video animasi yang dikembangkan oleh peneliti ini masih memungkinkan untuk dapat dikembangkan lebih lanjut, seperti menambahkan materi PPKn yang seharusnya terdapat di dalam pembelajaran 3. Selain itu, peneliti dapat lebih memperhatikan konten yang termuat di dalam video dan menggunakan aplikasi yang lebih memumpuni agar media secara sempurna dapat berdampak pada kemandirian belajar siswa.