

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran merupakan hasil evaluasi formatif untuk mengetahui kekurangan dari pengembangan media pembelajaran video animasi yang sudah dikembangkan sehingga layak untuk digunakan.

1. Desain Integrasi kebudayaan Leuit ke dalam media pembelajaran

Bangunan leuit untuk bahan ajar yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada di kelas IV SD. Penelitian ini terlebih dahulu melakukan wawancara dan observasi untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penelitian. Suku Baduy untuk menjadi media pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian. Leuit dibagi menjadi dua yaitu leuit baduy dalam dan leuit baduy luar. Pada proses pembuatan video animasi dimasukkanlah materi mengenai sejarah leuit, filosofi leuit dan bentuk leuit dari suku baduy luar dan suku baduy dalam. Bentuk bangunan persegi, persegi panjang dan segitiga akan dimasukkan sebagai materi keliling bangun datar

2. Integrasi model ADDIE pada video animasi leuit materi keliling bangun datar kelas IV SD

Penyusunan video animasi leuit keliling bangun datar meliputi 5 tahapan yaitu analisis, design, development, implementations, evaluation.

- a. Analisis, karakteristik siswa dari hasil wawancara dengan guru matematika kelas IV SD pada saat pembelajaran yaitu peserta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru sehingga membutuhkan media yang tepat. Peneliti akan membuat video animasi

- b. Design. Tahapan design ini ada beberapa langkah yang akan dilakukan oleh peneliti untuk membuat design video pembelajaran yang akan digunakan untuk pembelajaran yaitu menyusun *storyboard*, merancang desain tampilan video animasi dan menyusun instrumen penililaian kelayakan video animasi
- c. Development, tahapan ini untuk menyatukan rancangan yang sudah dibuat menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Terdiri dari pembuka, KI, KD, tujuan, materi, contoh soal, lembar kerja siswa. Video dibuat engan durasi 10 menit 08 detik Selain itu peneliti juga menyusun RPPH dan alat evaluasi untuk uji coba kepada siswa.
- d. Implementation, sistem Pelaksanaan Implementasi Video animasi yang sudah dibuat, divalidasi dengan hasil media dalam kategori layak kemudian di uji kelompok dan uji lapangan. Hasil implementasi uji kelompok dan uji lapangan didapatkan bahwa video animasi yang telah disusun berhasil dan siswa menjadi faham mengenai materi keliling bangun datar, selain itu juga siswa merasa senang dengan pembelajaran matematika
- e. Evaluasi, Peneliti mengetahui dan memperoleh suatu data tingkat keberhasilan produk pengembangan media pembelajaran video animasi mulai pengumpulandata dari awal hingga implementasi dari tahapan penelitian dan pengembangan. Revisi berupa perubahan video animasi sesuai dengansaran dosen

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Saran untuk pemanfaatan media pembelajaran video animasi adalah: a. Penggunaan media pembelajaran video animasi saat belajar harus didampingi oleh guru atau pendampingnya agar pembelajaran lebih optimal; b. Pengguna/ guru disarankan

Alfathannia Kinanti, 2023

INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASILEUIT PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE DI KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menggunakan media pembelajaran video animasi untuk menunjang pembelajaran agar lebih semangat lagi belajar; c. Simpan media pembelajaran video animasi di tempat yang baik setelah digunakan agar dapat digunakan secara berulang.

2. Saran Diseminasi

Produk media pembelajaran video animasi disebarluaskan dengan cara memasarkannya, khususnya di lembaga SD sebagai media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran video animasi diharapkan dapat menunjang pembelajaran peserta didik dalam materi keliling bangun datar berdasarkan budaya leuit yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Guswika (2017) mengenai media pembelajaran berupa video yang digunakan untuk menyelesaikan masalah guru dan agar anak dapat tertarik untuk belajar.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan memiliki tema terbatas. Peneliti menyarankan agar pengembangkan media pembelajaran video animasi yang memiliki tema lengkap untuk peserta didik kelas IV SD dari semester 1 sampai semester 2 yang lebih menarik lagi untuk menunjang pembelajaran yang ada di kelas. Media pembelajaran video animasi lebih baik dikembangkan tidak hanya untuk kelas IV SD saja, tetapi bisa dikembangkan lagi untuk kelas I sampai VI. Media pembelajaran video animasi ini juga tidak dikembangkan sesuai dengan budaya leuit saja, tetapi bisa menggunakan budaya lain sesuai dengan materi pembelajaran matematika.