

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah melakukan penelitian pengembangan media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia tersebut, ditemukan simpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media video animasi *pop-up book* rumah adat dibuat dengan menggunakan prosedur penelitian ADDIE yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Analisis tahap awal dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi dan tujuan pembelajaran. Setelah itu, dilakukan tahap desain dengan menyusun spesifikasi produk, membuat GBPM dan membuat storyboard. Tahap selanjutnya adalah pengembangan produk dengan pembuatan video animasi *pop-up book*.
2. Tahap pengembangan mencakup proses pembuatan animasi rumah adat, animasi *pop-up book*, penyusunan video animasi dan validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Rekapitulasi yang dihasilkan dari para ahli mendapat skor persentase 96,18%. Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kelayakan media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia berada pada kategori "Sangat Layak". Berdasarkan pada hal tersebut bahwa media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia sangat tepat digunakan untuk pembelajaran IPS kelas IV SD.
3. Peneliti melakukan uji coba di tahap implementasi untuk mendapatkan respon dari guru dan peserta didik. Tahap ini dilakukan setelah selesai melakukan proses revisi media yang diberikan oleh para ahli. Uji coba dilakukan di SDN 090 Cibiru dan SD Plus Al-Ghifari. Hasil respon guru mendapatkan skor 98,75% berdasarkan aspek isi/materi dan kualitas media. Kemudian hasil respon siswa mendapatkan skor 88,22% berdasarkan aspek isi/materi dan kualitas media. Hasil rekapitulasi pengguna mendapatkan skor 93,45% dengan kategori sangat layak. Penerapan media pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik di dua sekolah yang berbeda, maka dapat disimpulkan bahwa

media video animasi *pop-up book* dapat digunakan pada dua sekolah yang memiliki karakteristik berbeda.

5.2 Implikasi

Media video animasi *pop-up book* ini sudah layak digunakan karena memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan media video animasi *pop-up book* dilakukan dengan mempertimbangkan materi dan tujuan pembelajaran dalam kurikulum sehingga relevan untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.
2. Media pembelajaran berupa video animasi *pop-up book* ini dikembangkan sebagai solusi atas kesulitan yang dihadapi dalam memberikan materi rumah adat pada siswa kelas IV.
3. Media pembelajaran berupa video animasi *pop-up book* ini dikembangkan untuk menarik perhatian dan minat siswa serta memudahkan pemahaman mereka mengenai materi rumah adat.
4. Media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia ini menjadi salah satu penunjang pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas oleh guru dan siswa karena fleksibilitasnya yang memungkinkan penggunaannya di mana saja dan kapan saja.
5. Media video animasi *pop-up book* dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri yang mudah diakses baik di rumah maupun di sekolah dan dapat memfasilitasi pembelajaran berdasarkan prinsip pemanfaatan teknologi dan informasi sesuai dengan tantangan abad 21.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti yang ditujukan untuk semua pihak yang terkait atau berkepentingan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kepada para pelaksana pendidikan, seperti guru dan praktisi pendidikan, direkomendasi untuk menggunakan media video animasi *pop-up book* rumah adat pada pembelajaran IPS kelas IV SD sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

2. Kepada para peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai konten pembelajaran IPS SD. Media pembelajaran video animasi *pop-up book* dapat dijadikan salah satu referensi dalam upaya penanaman nilai-nilai yang dibutuhkan peserta didik.
3. Bagi peneliti yang tertarik dengan topik serupa, diharapkan dapat menambahkan objek rumah adat 3D secara lebih komprehensif atau lebih fokus pada satu jenis rumah adat dengan memberikan penjelasan dan rincian yang lebih detail dan menyeluruh.
4. Bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian pengembangan selanjutnya dapat memperbarui dan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada secara berkala untuk memastikan bahwa media tersebut tetap relevan dan dapat digunakan untuk mengatasi tantangan pembelajaran yang baru.