

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pada pengembangan media pembelajaran video animasi interaktif materi keragaman sosial dan budaya khususnya materi keragaman agama, keragaman suku, dan keragaman rumah adat di kelas V sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya khususnya materi keragaman agama, keragaman suku, dan keragaman rumah adat dikembangkan menggunakan metode D&D dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu tahap *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*. Tahapan awal yang dilakukan yaitu tahap analisis mengenai analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar, dan analisis kompetensi dasar dan materi pembelajaran. Tahap analisis ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru dan peserta didik dan diperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbentuk video animasi ini terlebih pada materi keragaman agama, keragaman suku, dan keragaman rumah adat sangat dibutuhkan karena kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hal tersebut membuat pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik dan hal ini berdampak pada motivasi belajar peserta didik yang menurun karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi yang biasanya hanya menggunakan gambar. Setelah data tersebut diperoleh, peneliti selanjutnya melanjutkan pada tahap kedua yaitu tahap *design*. Pada tahap *design* ini peneliti membuat *design* media yang disesuaikan dengan hasil analisis yang sebelumnya telah dilakukan, peneliti memulai dengan cara membuat Garis Besar Program Media (GBPM), dan membuat *storyboard* sebagai acuan dalam pengembangan media. Peneliti selanjutnya mengembangkan media melalui tahap pengembangan untuk menghasilkan media.

2. Berdasarkan hasil penelitian, mengenai uji kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya khususnya keragaman agama, keagaman suku, dan keragaman rumah adat tahap ini termasuk pada tahap *development* (pengembangan) dilakukan dengan cara melakukan validasi kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap validasi tersebut dilakukan dengan cara mengisi angket yang menghasilkan rekapitulasi validasi media yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase 88% termasuk pada kategori “sangat layak”, hasil rekapitulasi validasi media yang dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase 96% termasuk pada kategori “sangat layak”, dan hasil rekapitulasi validasi ahli bahasa memperoleh persentase 78% termasuk pada kategori “layak”.
3. Berdasarkan hasil penelitian, mengenai respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya khususnya keragaman agama, keagaman suku, dan keragaman rumah adat, memperoleh persentase 100% dari guru yang termasuk pada kategori “sangat layak”, dan persentase 91% dari peserta didik termasuk pada kategori “sangat layak”. Data tersebut diperkuat dengan hasil evaluasi peserta didik yang memperoleh persentase sebesar 88% peserta didik yang dapat menjawab soal evaluasi berbasis HOTS yang berhubungan dengan materi yang dijelaskan pada media yang dikembangkan oleh peneliti. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang telah peneliti kembangkan ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi keragaman sosial dan budaya khususnya keragaman agama, keagaman suku, dan keragaman rumah adat di kelas V sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan hasil respons dari pengguna yaitu guru dan peserta didik, media video animasi interaktif materi keragaman sosial dan budaya yang telah peneliti kembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar karena memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Media video animasi interaktif materi keragaman sosial dan budaya khususnya keragaman agama, suku, dan rumah adat yang telah dikembangkan peneliti didasarkan pada tujuan yang sesuai dengan kompetensi dasar dan berkaitan dengan pembelajaran abad XXI, berbasis TPACK dan HOTS, sehingga atas dasar hal tersebut media dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.
2. Media video animasi interaktif yang telah dikembangkan peneliti memberikan sumbangsih kepada guru dan sekolah untuk menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media video animasi interaktif ini membantu peserta didik dalam memahami materi keragaman sosial dan budaya khususnya keragaman agama, suku, dan rumah adat, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik antusias peserta didik, karena di dalamnya bukan hanya menampilkan video/penjelasan saja, tetapi juga mengajak peserta didik untuk berpikir.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan, diantaranya sebagai berikut.

1. Kepada para pendidik agar mengetahui dan memahami tahap pengembangan media video animasi interaktif dan menggunakan media video animasi interaktif dalam kegiatan pembelajaran materi keragaman sosial dan budaya khususnya mari keragaman agama, suku, dan rumah adat yang dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.
2. Kepada pihak sekolah untuk lebih meningkatkan daya dukung sarana dan prasarana sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
3. Kepada pembaca, dan peneliti selanjutnya agar membuat desain seperti gambar/karakter animasi dalam media video animasi interaktif lebih menarik dan melakukan pembaharuan agar media yang diembangkan lebih

berkembang dan peserta didik lebih bersemangat dan lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.