

BAB V

KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Animasi Mental Canvas berbasis kearifan lokal Batanghari dalam pembelajaran IPAS dengan materi Daerahku Kebanggaanku di kelas V SDN 80/I Muara Bulian, diperoleh beberapa poin kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran ini mengikuti model pengembangan DDD-E yang terdiri dari empat tahapan utama: *(Decide)*: Tahapan ini mencakup tiga langkah utama, yaitu melakukan studi lapangan, merumuskan tujuan pembelajaran, dan menentukan materi yang akan disampaikan. *(Design)*: Pada tahap ini, peneliti menyusun flowchart dan membuat storyboard sebagai dasar rancangan media. *(Develop)*: Merupakan tahap produksi di mana seluruh komponen media, elemen visual, dan tampilan dikembangkan secara menyeluruh. *(Evaluate)*: Evaluasi dilakukan untuk meninjau dan memverifikasi keseluruhan hasil desain agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.
2. Validasi terhadap media dilakukan oleh para ahli, mencakup validasi materi, bahasa, dan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dengan skor rata-rata 4,8 dari ahli materi, 4,5 dari ahli bahasa, dan 4,8 dari ahli media. Nilai-nilai tersebut mengindikasikan bahwa media ini masuk dalam kategori sangat valid.

3. Penilaian lebih lanjut juga dilakukan melalui angket yang disebarakan kepada guru dan siswa. Guru memberikan skor rata-rata 4,9 yang tergolong sangat praktis, sementara hasil uji coba pada kelompok besar menunjukkan skor rata-rata 4,7 yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya dinilai sangat valid oleh para ahli, tetapi juga dinilai sangat praktis serta sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik dari sisi guru maupun peserta didik.

5.2 Implikasi

Hasil pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa implikasi penting dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. Media pembelajaran ini memberikan dukungan nyata bagi guru dan siswa dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan inovatif. Selain itu, media ini mempermudah siswa dalam memahami materi *Daerahku Kebanggaanku* secara lebih konkrit dan visual.
2. Penggunaan *Media Pembelajaran Animasi Mental Canvas* berbasis kearifan lokal Batanghari dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Media ini juga berfungsi sebagai alat yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga mereka lebih tertarik dan

termotivasi dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pada materi mengenai Daerahku Kebanggaanku.

5.3 Saran

Pengembangan media pembelajaran animasi *Mental Canvas* yang mengangkat kearifan lokal Batanghari telah memasuki tahap penyelesaian akhir. Untuk pengembangan dan penelitian di masa mendatang, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan acuan atau pertimbangan sebagai berikut:

1. Penelitian dimasa mendatang disarankan untuk lebih mengoptimalkan pengembangan media pembelajaran animasi dengan meningkatkan kualitas serta inovasi pada penyajian konten animasi yang lebih beragam.
2. Untuk penelitian yang akan dilakukan kedepannya, peneliti menyarankan Media pembelajaran animasi *Mental Canvas* berbasis kearifan lokal Batanghari agar mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih beragam lagi dan perlu dipertimbangkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga pemahaman dan partisipasi mereka bisa meningkat. Saran untuk penelitian Pengembangan Media pembelajaran animasi *Mental Canvas* berbasis kearifan lokal Batanghari yang lebih interaktif dan menarik. Pengembangan ini dapat diinovasikan dalam bentuk format website agar memudahkan pengguna mengakses media ini.