

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku untuk kelas IV B SD. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan peneliti, bisa didapatkan yang diantaranya:

1. Pengembangan media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan dengan animasi untuk materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku bagi peserta didik kelas IV B SD mengimplementasikan model ADDIE. Pada tahap awal dilakukan analisis dengan kegiatan observasi dan wawancara yang berfokus pada analisis kurikulum, kebutuhan, serta karakteristik peserta didik. Tahap berikutnya adalah perancangan melalui pembuatan desain produk berdasarkan materi terpilih dengan memanfaatkan *storyboard*. Produk yang didesain adalah media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi untuk materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku yang ditujukan bagi peserta didik kelas IV B SD. Selanjutnya pada tahap pengembangan, dilakukan transformasi desain menjadi bentuk fisik yang menghasilkan media pembelajaran dengan menjalankan proses validasi bahasa, validasi media, validasi materi, dan penilaian praktisi. Validasi bahasa, media, dan materi dilaksanakan oleh para ahli untuk menentukan validitas media pembelajaran, sedangkan penilaian praktisi dilakukan untuk mengevaluasi aspek kepraktisan media. Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba produk dalam situasi nyata. Uji

coba ini melibatkan kelompok besar yang terdiri dari seluruh peserta didik kelas IV B SDN 14/I Sungai Baung untuk memperoleh data kepraktisan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Tahap terakhir yaitu evaluasi dengan pendekatan formatif atau perbaikan di setiap tahapan pengembangan untuk menyempurnakan kualitas media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku untuk kelas IV B SD.

2. Tingkat validitas media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan dengan animasi untuk materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku bagi peserta didik kelas IV B SD menunjukkan hasil sebagai berikut: Validitas bahasa mencapai skor 3,6 dengan persentase 72% yang dikategorikan valid, validitas media memperoleh nilai 4,8 dengan persentase 96% yang dikategorikan sangat valid, dan validitas materi mendapatkan nilai 4,8 dengan persentase 96% yang dikategorikan sangat valid.
3. Tingkat kepraktisan berdasarkan angket respon pendidik mencapai nilai sempurna 5,0 dengan persentase 100% yang dikategorikan sangat valid dan angket tanggapan peserta didik menunjukkan nilai 4,91 dengan persentase 98,3% yang dikategorikan sangat valid terhadap penggunaan media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi pada topik keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku untuk kelas IV B SD. Media ini terbukti mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar pada muatan mata pelajaran IPAS khususnya materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku untuk tingkat kelas IV B Sekolah Dasar.

5.2 Implikasi

Implikasi penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku untuk kelas IV B Sekolah Dasar diantaranya :

1. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai penunjang dalam melaksanakan proses pembelajaran ipas materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku untuk kelas IV B Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran ini juga dapat berfungsi sebagai instrumen bantu bagi pendidik dalam menjelaskan konten materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar, target capaian pembelajaran, serta berbagai gaya belajar yang dimiliki peserta didik (meliputi visual, auditori, dan kinestetik).
3. Selain itu, sarana pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat bagi peserta didik untuk belajar mandiri atau mengulang kembali bahan pelajaran yang telah disampaikan.

5.3 Saran

1. Peneliti menyarankan penggunaan model ADDIE dalam proses pembuatan media pembelajaran. Untuk penelitian di masa depan, disarankan untuk menggunakan topik berbeda dan mencoba *platform* desain selain *Canva*. Aplikasi alternatif tersebut dapat memanfaatkan berbagai fitur unggulan yang membuat produk pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi pengguna.
2. Peneliti menyarankan bahwa saat validator melakukan validasi produk, produk yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan dan ciri-ciri peserta didik

kelas IV B. Tujuannya adalah supaya revisi produk bisa dikurangi dan proses pengembangan tidak memakan waktu terlalu banyak.

3. Peneliti menyarankan bahwa riset dan pengembangan media pembelajaran di masa depan sebaiknya tidak terbatas pada Tingkat validitas dan kepraktisan saja, tetapi juga menerapkan uji efektivitas dari media pembelajaran yang dibuat.
4. Peneliti merekomendasikan agar media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku digunakan pendidik sebagai media pendukung dalam pembelajaran ipas untuk materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku di kelas IV B SD agar profesionalisme pendidik bisa bertambah dan pengetahuan peserta didik bisa meningkat.