

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terbukti valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis cerita bagi siswa kelas II SD. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih konvensional dan kurang mampu menarik perhatian serta keterlibatan siswa secara optimal. Melalui tahapan pengembangan ADDIE, produk video animasi yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan siswa kelas rendah dengan tampilan visual yang menarik, narasi yang sesuai, serta alur cerita yang kontekstual dan edukatif. Validasi oleh para ahli dan hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini valid untuk digunakan. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai solusi inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

B. Keterbatasan Produk

Produk video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, tahapan penelitian dan pengembangan hanya dilakukan sampai pada tahap uji kelayakan dalam skala terbatas. Penelitian ini belum

mencapai tahap implementasi secara luas di berbagai sekolah, karena keterbatasan waktu penelitian dan sumber daya yang dimiliki oleh peneliti. Kedua, pengembangan video animasi dilakukan menggunakan fitur terbatas dari aplikasi Canva. Hal ini membatasi ragam animasi, suara, dan elemen visual yang bisa digunakan secara maksimal dalam pembuatan video. Meskipun demikian, media yang dihasilkan tetap memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan validasi para ahli dan respon pengguna. Ketiga, jumlah subjek uji coba masih terbatas pada satu kelas di satu sekolah, sehingga hasil penelitian ini belum dapat diimplementasikan untuk seluruh populasi siswa kelas II SD di tempat lain dengan karakteristik yang berbeda. Selain itu, penelitian ini belum mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara berkelanjutan. Dengan mempertimbangkan keterbatasan ini, diperlukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan, menyempurnakan, dan menguji efektivitas media pada skala yang lebih luas.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerita bagi siswa kelas II SD memberikan beberapa implikasi penting bagi dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan simpulan yang menunjukkan bahwa media ini layak dan valid digunakan, serta keterbatasan yang teridentifikasi dalam proses

pengembangannya, terdapat beberapa konsekuensi logis yang perlu dipertimbangkan.

1. Bagi Guru

Secara praktis, penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru perlu mulai beradaptasi dengan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran literasi seperti menulis cerita. Penggunaan video animasi yang dikembangkan dapat dijadikan alternatif atau pelengkap dari media konvensional yang selama ini digunakan, guna menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa usia dini.

2. Bagi SDN Banaran

Bagi sekolah, penelitian ini menunjukkan pentingnya dukungan dalam penyediaan fasilitas pembelajaran berbasis digital, serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif. Sekolah perlu mempertimbangkan integrasi teknologi dalam pembelajaran sebagai langkah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

3. Bagi Siswa

Media video animasi berbasis PBL memberikan dampak positif terhadap siswa, khususnya dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran menulis cerita. Materi yang disajikan secara visual dan interaktif mempermudah pemahaman konsep

serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Media ini juga mampu menyesuaikan gaya belajar siswa usia dini yang cenderung visual dan kinestetik.

4. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat, khususnya orang tua, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya dukungan terhadap pembelajaran anak di rumah dengan memanfaatkan teknologi secara positif. Media pembelajaran seperti video animasi ini dapat menjadi sarana edukatif yang digunakan bersama di rumah, sehingga orang tua dapat turut berperan dalam proses belajar anak. Selain itu, masyarakat secara umum perlu diberikan pemahaman tentang pentingnya pembelajaran berbasis teknologi yang aman dan mendidik bagi anak-anak usia dini.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari sisi akademik, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media berbasis PBL, yang belum banyak diterapkan secara luas di kelas rendah SD. Namun, karena pengembangan masih terbatas pada satu lokasi dan uji coba terbatas, maka implikasi keilmuan juga mengarah pada pentingnya dilakukan penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas dan variasi subjek yang berbeda, untuk menguji generalisasi dan efektivitas jangka panjang media ini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendorong perlunya sinergi antara pengembangan media, pelatihan guru, dan dukungan kelembagaan

dalam mengadopsi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kontekstual dan berpusat pada siswa.

D. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi dari hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang terkait, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya Bahasa Indonesia pada materi menulis cerita. Penggunaan media ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan kontekstual.

2. Bagi SDN Banaran

Sekolah diharapkan mendukung pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital, baik melalui penyediaan sarana prasarana pendukung maupun pelatihan bagi guru dalam merancang dan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini akan menunjang implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis karakter.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media animasi berbasis PBL.

Keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi sejak dini.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap uji efektivitas pada kelompok kecil. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba dalam skala yang lebih luas, termasuk tahap implementasi dan diseminasi, guna menguji keberlanjutan, konsistensi hasil, dan pengaruh jangka panjang dari media yang dikembangkan. Selain itu, pengembangan fitur media dengan platform yang lebih variatif dan kompleks juga dapat dipertimbangkan.

5. Bagi Masyarakat

Masyarakat, khususnya orang tua, diharapkan dapat berperan aktif dalam mendukung pembelajaran anak dengan cara memanfaatkan media digital yang edukatif seperti video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Orang tua perlu membangun lingkungan belajar yang kondusif di rumah, serta mendampingi anak dalam mengakses dan memahami materi pembelajaran. Selain itu, masyarakat juga perlu meningkatkan literasi digital agar dapat menyaring dan memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan usia anak. Dukungan dan keterlibatan masyarakat secara luas akan memperkuat sinergi antara keluarga dan sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman.