

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi melalui aplikasi Doratoon mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi bercerita di kelas V SDN Gunungsari. Pembelajaran yang sebelumnya masih bergantung pada metode ceramah dan media konvensional terbukti kurang efektif dalam membangkitkan minat serta pemahaman siswa terhadap isi cerita. Siswa merasa cepat bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami struktur cerita seperti alur, tokoh, dan pesan moral.

Penggunaan media video animasi yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti menjadi solusi yang relevan dan efektif. Aplikasi Doratoon memungkinkan guru untuk membuat tayangan animasi yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak-anak. Media ini tidak hanya menampilkan cerita secara visual dan audio, tetapi juga memberikan contoh langsung bagaimana menyampaikan cerita secara lisan yang baik. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba pada siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Penerapan media animasi ini membawa dampak positif dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik, aktif, dan percaya diri dalam kegiatan bercerita. Mereka lebih mudah memahami isi cerita dan mampu

menyampaikan kembali dengan bahasa sendiri. Guru juga merasa terbantu karena penyampaian materi menjadi lebih terarah dan tidak membosankan. Secara keseluruhan, pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Doratoon berhasil meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, dan keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan berbasis teknologi.

## **B. Implikasi Penelitian**

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penggunaan media video animasi seperti Doratoon bukan hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menjawab tantangan guru dalam menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Guru dapat menjadikan media ini sebagai alat bantu dalam mengajar, baik secara langsung maupun sebagai media belajar mandiri siswa. Aplikasi Doratoon menyediakan fitur yang mudah diakses, sehingga memungkinkan guru untuk membuat atau memodifikasi materi sesuai kebutuhan pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini membuka peluang bagi pemanfaatan media serupa dalam mata pelajaran lain, seperti IPA, PPKn, atau Matematika, selama disajikan dengan pendekatan naratif yang sesuai. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Doratoon telah digunakan secara efektif di

berbagai mata pelajaran, menunjukkan fleksibilitas dan relevansinya dalam pembelajaran lintas disiplin.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, ukuran sampel yang digunakan dalam pengujian media masih terbatas pada satu kelas di satu sekolah. Oleh karena itu, generalisasi temuan masih terbatas.

Kedua, meskipun media divalidasi dan memperoleh tanggapan positif, hasil validasi materi menunjukkan bahwa perlu adanya peningkatan dalam penggunaan bahasa dan struktur penyampaian materi agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

Ketiga, penelitian ini belum mengukur dampak kuantitatif dari penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar secara statistik. Penelitian lanjutan dapat menggunakan desain eksperimen dengan pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas media secara lebih objektif.

Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Doratoon terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita di kelas V SD. Media ini memperoleh validasi tinggi dari ahli media, tanggapan sangat baik dari siswa, dan respon positif dari guru. Penggunaan media ini membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa dalam memahami struktur dan isi cerita. Dengan pengembangan dan perbaikan berkelanjutan, media berbasis Doratoon berpotensi besar untuk diadopsi secara lebih luas dalam pembelajaran di sekolah dasar.

## **C. Saran**

### **1. Bagi Guru**

Guru disarankan untuk mulai memanfaatkan media digital dalam pembelajaran, khususnya media yang bersifat visual dan interaktif seperti video animasi. Dengan menggunakan aplikasi Doratoon, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam materi bercerita yang memerlukan imajinasi dan keterlibatan emosional.

### **2. Bagi Sekolah**

Sekolah sebaiknya mendukung pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dengan cara menyediakan sarana dan prasarana yang memadai seperti jaringan internet yang stabil, perangkat proyektor, dan pelatihan bagi guru. Dukungan ini penting agar media yang sudah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar.

### **3. Bagi Pengembang Media Pembelajaran**

Dalam mengembangkan media sejenis, penting untuk memperhatikan aspek visual, naratif, serta keterkaitan isi materi dengan tujuan pembelajaran. Media yang efektif bukan hanya yang menarik secara tampilan, tetapi juga mampu mengarahkan siswa untuk memahami dan mengaplikasikan materi dalam kehidupan nyata.

### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal cakupan subjek

dan waktu pelaksanaan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi pada jenjang kelas atau mata pelajaran lain, serta melakukan uji coba dalam jangka waktu yang lebih panjang agar dapat diketahui dampak jangka panjang dari penggunaan media ini terhadap prestasi dan keterampilan siswa.

#### **5. Pengembangan Lanjutan**

Media ini dapat dikembangkan menjadi bahan ajar interaktif berbasis platform daring yang dapat diakses kapan saja oleh siswa. Integrasi media ini dengan lembar kerja, kuis digital, atau aktivitas reflektif akan memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap dan bermakna.