

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Teguhan 02 masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini lebih berpusat pada penyampaian materi oleh guru dengan memanfaatkan media cetak sebagai sumber belajar utama. Meskipun media tersebut masih relevan untuk digunakan dalam pembelajaran, penyajiannya cenderung kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa, khususnya pada materi unsur intrinsik cerita yang menuntut pemahaman terhadap alur, tokoh, latar, tema, amanat, dan berbagai unsur pembangun cerita lainnya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan yang dilakukan, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah belum dilakukan secara optimal. Padahal, SDN Teguhan 02 telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, seperti ketersediaan perangkat proyektor (LCD), laptop, jaringan listrik, serta akses terhadap perangkat pendukung lainnya. Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses penyampaian materi masih berlangsung secara konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa potensi penggunaan

teknologi sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional memberikan dampak terhadap minat dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Sebagian besar siswa cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena penyajian materi berlangsung secara monoton dan kurang melibatkan unsur visual maupun audio yang mampu menarik perhatian mereka. Akibatnya, siswa lebih mudah merasa bosan, kurang fokus selama pembelajaran berlangsung, serta menunjukkan partisipasi yang relatif rendah dalam kegiatan belajar mengajar. Situasi tersebut berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran karena siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Selain memengaruhi minat belajar, penggunaan media pembelajaran yang terbatas juga berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi unsur intrinsik cerita. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan membedakan unsur-unsur intrinsik, seperti tema, tokoh, penokohan, latar, alur, amanat, dan sudut pandang. Materi yang disampaikan hanya melalui penjelasan lisan dan media cetak dinilai kurang mampu membantu siswa memahami hubungan antarkomponen dalam sebuah cerita secara utuh. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan kontekstual agar materi dapat disajikan secara lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis budaya menjadi salah satu alternatif solusi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Media ini dirancang dengan memadukan unsur visual, audio, animasi, serta muatan budaya lokal sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Dengan adanya media tersebut, diharapkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi unsur intrinsik cerita di kelas IV SDN Teguhan 02, dapat berlangsung secara lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan bermakna.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas V memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan unsur audio dan visual dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan media konvensional. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, mudah dipahami, serta menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Berdasarkan kebutuhan tersebut media video animasi berbasis budaya sebagai solusi yang tepat karena mampu mengintegrasikan unsur pembelajaran dan budaya dalam satu media yang menarik dan mudah digunakan.

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis budaya dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, (*Analyze*),

perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Produk yang dihasilkan berupa video animasi pembelajaran yang memuat materi unsur intrinsik cerita dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal melalui tokoh animasi, ilustrasi budaya, narasi, musik tradisional, serta evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli media, media memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi dan bahasa juga memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 98% dan hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 98%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media video animasi berbasis budaya yang dikembangkan

B. Keterbatasan Pengembangan

Meskipun media pembelajaran video animasi berbasis budaya yang dikembangkan telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran, penelitian dan pengembangan ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pengembangan media hanya difokuskan pada materi unsur intrinsik cerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar sehingga belum mencakup materi lain yang terdapat dalam kurikulum. Uji coba produk dilakukan dalam skala terbatas, yaitu hanya pada siswa kelas V SDN Teguhan 02, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh sekolah dasar yang memiliki karakteristik berbeda.

Keterbatasan lainnya adalah media yang dikembangkan berbentuk video animasi sehingga interaksi siswa masih terbatas pada kegiatan menyimak dan

menjawab evaluasi yang disajikan dalam video. Media belum dilengkapi dengan fitur interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, unsur budaya yang ditampilkan dalam media masih terbatas pada budaya lokal sehingga belum merepresentasikan keberagaman budaya yang lebih luas. Penelitian ini juga hanya berfokus pada pengembangan dan pengujian kelayakan media, sehingga belum mengkaji secara mendalam efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui desain eksperimen.

C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan media video animasi berbasis budaya memberikan implikasi baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat konsep bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif melalui kombinasi unsur visual, audio, dan animasi. Selain itu, integrasi budaya dalam media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual sehingga siswa tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap materi pelajaran, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan budayanya.

Hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi unsur intrinsik cerita dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan video animasi berbasis budaya dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Bagi siswa, media yang

dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman terhadap unsur intrinsik cerita, serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah melalui pembelajaran yang bermakna. Sementara itu, bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan budaya guna mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital berbasis budaya pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang terkait, sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media video animasi berbasis budaya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia, khususnya pada materi unsur intrinsik cerita. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, media video animasi berbasis budaya dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih jelas dan sistematis, meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memperhatikan setiap bagian yang disajikan dalam media video animasi berbasis budaya secara saksama selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan memperhatikan penyampaian materi, alur cerita, ilustrasi, serta penjelasan yang terdapat dalam video, siswa diharapkan mampu memahami unsur-unsur intrinsik cerita, seperti tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, serta amanat secara lebih baik. Selain itu, penggunaan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media video animasi berbasis budaya pada materi pembelajaran yang berbeda, memperluas cakupan budaya yang ditampilkan, serta menambahkan fitur interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui desain penelitian eksperimen sehingga diperoleh informasi yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media terhadap proses dan hasil pembelajaran.