

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di SMP Negeri 1 Sintang pada siswa kelas VII A terhadap pengembangan media animasi cerita rakyat dayang kurung dan gugu pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Hasil pengembangan media animasi cerita rakyat *Dayang Kurung dan Gugu* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang. Dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Dengan hasil validasi 93,3% oleh ahli media, 97,9% oleh ahli materi, dan 100% oleh ahli bahasa.
- b. Hasil pengembangan animasi *Cerita Rakyat Dayang Kurung dan Gugu* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang, dinyatakan layak untuk digunakan.
- c. Respon peserta didik menarik dalam menggunakan media animasi cerita rakyat *Dayang Kurung dan Gugu* pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang. Dengan hasil validasi sebesar 83,571%

B. Keterbatasan Hasil penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian masih terdapat beberapa kekurangan. Dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan produk serta dalam proses pemelitan itu sendiri. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kreativitas desain yang peneliti buat dalam animasi cerita rakyat dayang kurung dan gugu pada pembelajaran bahasa Indonesia perlu ditingkatkan agar menjadi lebih baik lagi.
2. Media video animasi yang peneliti buat kurang interaktif gambar terlihat kaku
3. Waktu yang peneliti gunakan dalam penelitian ini terbatas
4. Durasi video animasi yang peneliti kembangkan masih singkat

C. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi yang dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

1. Implikasi terhadap Proses Pembelajaran

Media animasi cerita rakyat Dayang Kurung dan Gugu yang dikembangkan terbukti meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis animasi dapat menjadi alternatif inovatif dalam menyampaikan materi ajar yang bersifat lokal dan kontekstual.

Dengan demikian, guru diharapkan dapat memanfaatkan media serupa untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna.

2. Implikasi terhadap Pelestarian Budaya Lokal

Penggunaan cerita rakyat sebagai konten pembelajaran mendukung upaya pelestarian budaya lokal di lingkungan sekolah. Siswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya dan moral yang terkandung dalam cerita tradisional. Hal ini dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya daerah sendiri.

3. Implikasi terhadap Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi dapat dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, salah satunya melalui model ADDIE. Hasil ini memberikan referensi bagi pengembang atau peneliti pendidikan lainnya dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

4. Implikasi terhadap Kebijakan Sekolah

Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mendorong guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan atau memanfaatkan media berbasis lokal dan digital. Selain itu, pihak

sekolah dapat mendukung penyediaan sarana dan pelatihan guna menunjang pembelajaran berbasis teknologi dan budaya.

D. Saran

Adapun saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat membuat media pembelajaran baru video animasi yang serupa dengan konsep yang berbeda dan lebih menarik.
2. Disarankan untuk pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan materi bahasa Indonesia yang lain seperti cerita pendek.
3. Disarankan produk dikembangkan dengan kreativitas yang maksimal agar menghasilkan produk yang lebih sempurna.