

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Proses pengembangan video animasi berbasis aplikasi Benime sebagai media pembelajaran sastra telah berhasil dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) secara sistematis. Tahap analisis kebutuhan, yang didukung oleh data angket, berhasil mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan akan media pembelajaran inovatif . Proses desain yang matang, yang mencakup penyusunan storyboard, naskah materi, dan voiceover, menjadi fondasi kuat dalam produksi. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase 98,75% dan dari ahli media sebesar 91,25%. Hasil ini menegaskan bahwa video animasi yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan tinggi dari segi konten dan media, serta siap untuk diimplementasikan.

Sejalan dengan hasil validasi ahli, implementasi video animasi menunjukkan respons positif dari peserta didik. Berdasarkan hasil angket, responss peserta didik secara keseluruhan berada pada kategori "sangat valid" dengan persentase hasil 82%. Secara lebih rinci, terdapat tiga aspek yang dievaluasi: aspek daya tarik (80%, valid), Aspek Pemahaman Materi (86,67%, sangat valid), dan aspek motivasi belajar (80%, valid). Meskipun ada beberapa aspek yang masuk kategori "valid," persentase keseluruhan

yang tinggi dari responss peserta didik membuktikan bahwa produk ini efektif dan berhasil mengatasi permasalahan pembelajaran yang diidentifikasi.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, saran-saran berikut dapat diberikan:

### 1. Bagi Pengembang Produk (Peneliti Lanjutan):

Peningkatan aspek "valid": meskipun video animasi secara keseluruhan sangat valid, disarankan untuk melakukan perbaikan pada aspek-aspek yang masuk kategori "valid". Dengan peningkatan indikator indikator yang masih dikategori valid dapat memperbesar potensi prosuk penelitian dapat digunakan di tempat atau sekolah lain. Selain dari sisi video, variasi topik juga bisa dikembangkan tidak hanya di materi puisi rakyat atau materi sastra, tapi bisa diperluas di materi bahasa indonesia lain atau mata pelajaran lain yang juga dianggap sulit atau kurang menarik bagi peserta didik, guna memperkaya variasi media pembelajaran.

### 2. Bagi Guru Mata Pelajaran Sastra:

Disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa indonesia untuk memanfaatkan video animasi ini sebagai salah satu media pembelajaran inovatif. Video ini dapat diintegrasikan sebagai pengantar materi, alat

bantu penjelasan untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Meskipun efektif, penggunaan video animasi sebaiknya dikombinasikan dengan model pembelajaran lain yang interaktif, seperti seperti yang dicontohkan dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *team games tournamen*.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan fitur interaktivitas yang lebih kompleks pada video animasi, atau melakukan uji coba efektivitas dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat dampak berkelanjutan terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian perbandingan efektivitas antara video animasi dengan jenis media pembelajaran lain atau metode tradisional untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kontribusi.