

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian karya inovatif ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran berjudul “Pengenalan Kesenian Wayang di Indonesia”. Media pembelajaran tersebut berisi materi karakter cinta kesenian daerah pada anak, diharapkan dengan materi dari indikator-indikator karakter cinta kesenian daerah yang berasal dari materi pada bab sebelumnya, karakter cinta kesenian daerah akan tumbuh pada diri anak.

Media video pembelajaran akan di unggah pada kanal *HELLO FAHAD!* (<https://youtu.be/cCMbZuumHYs>) pada aplikasi video online *YouTube* , diharapkan dengan menggunakan aplikasi video online, orangtua, guru dan masyarakat dapat mengakses video tersebut dengan mudah. Peneliti juga menyediakan berkas komputer (*softfile*) apabila ada yang membutuhkannya.

Media video pembelajaran ini menggunakan teknik animasi disertai dengan suara dan beberapa instrument musik. Produk pada penelitian ini dibuat dengan beberapa aplikasi seperti, *Adobbe Illustrator* untuk membuat karakter dalam video dan *Animate* untuk membuat animasi pada video. Media pembelajaran video disusun dengan menarik dan unik, diharapkan anak dapat tertarik untuk melihat media video pembelajaran tersebut. Media

video pembelajaran tersebut juga memiliki karakter yang dekat dengan anak, yaitu karakter yang identik dengan salah satu asal daerah kesenian wayang di Indonesia yaitu tokoh mamang yang biasa didalam kehidupan masyarakat Jawa Barat.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, model pengembangan ini memiliki beberapa tahap yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Diharapkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian ini menghasilkan produk yang baik dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Media pembelajaran pada penelitian ini memperoleh penilaian yang sangat layak berdasarkan uji kelayakan para ahli dan uji coba kelompok kecil. Uji kelayakan ahli dilaksanakan oleh 2 penilai, yaitu penilai ahli media dan penilai ahli materi. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh nilai 93,1%, dapat diartikan bahwa media pembelajaran ini sangat layak apabila dinilai dari sudut pandang ahli media. Hasil penilaian selanjutnya adalah ahli materi, penilaian ahli materi memperoleh nilai 93,1%, dapat diartikan bahwa media pembelajaran ini sangat layak apabila dilihat dari sudut pandang ahli materi. Penilaian selanjutnya yaitu dari sudut pandang guru, media pembelajaran ini memperoleh hasil 94,4%, dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran ini sangat layak apabila dinilai dari satu pandang guru.

Berdasarkan data-data sebelumnya, media pembelajaran ini sangat layak digunakan. Media pembelajaran ini dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak, berdasarkan hasil uji wawancara yang dilakukan kepada anak, rata-rata anak-anak mampu menjawab 80,46% dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Wawancara berisi indikator-indikator karakter cinta kesenian daerah. Melalui hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pengenalan kesenian wayang di Indonesia mampu menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak usia 5-6 tahun.

B. Implikasi

Hasil dari penelitian ini merupakan produk berupa media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam mengajarkan kesenian wayang di Indonesia. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dalam menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak usia 5-6 tahun.

Pada saat melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran ini, guru atau orangtua dapat melaksanakan kegiatan pembuka terlebih dahulu, dengan kegiatan pembuka dapat diisi dengan menyanyikan lagu daerah atau permainan yang berhubungan dengan materi karakter cinta kesenian daerah. Apabila guru akan menggunakan media pembelajaran ini dalam kelompok besar, diharapkan menggunakan *LCD Proyektor* dan

pengeras suara , agar anak dapat melihat gambar dan mendengar suara dengan jelas.

Guru, orangtua dan masyarakat dapat mengajarkan anak tentang kesenian wayang di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dengan mudah. Diharapkan dengan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran tersebut, guru, orangtua dan masyarakat dapat menggunakan media pembelajaran tersebut dimana saja. Saat menggunakan media pembelajaran ini guru, orangtua atau masyarakat diharapkan untuk menjelaskan terkait materi yang terdapat dalam video pengenalan kesenian yang di Indonesia, sehingga diharapkan dapat membantu anak dalam memahami isi materi didalam video.

Guru dan orangtua dapat menggunakan video ini untuk pembelajaran pada anak dengan secara mandiri atau dengan cara pembelajaran model berkelompok. Produk media video pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak usia 5-6 tahun. Guru dan orangtua juga dapat menggunakan wayang asli, diharapkan dengan menggunakan wayang asli, anak dapat memahami materi yang diberikan dengan mudah.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, terdapat beberapa saran yang akan dijabarkan oleh peneliti sebagai berikut;

- a) Video pembelajaran dapat dibuat dengan kualitas video 720p, agar apabila video diputar dengan layar yang lebar dapat dilihat dengan jelas.
- b) Apabila penelitian selanjutnya mengembangkan media yang sejenis, diharapkan peneliti dapat menambahkan terjemahan Bahasa Inggris pada video, agar video pembelajaran dapat digunakan secara *internasional*.

