

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan materi ajar menulis puisi berbasis video animasi, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model 4D oleh S. Thiagarajan yang meliputi tahapan define, design, develop, dan disseminate. Dari keempat tahapan tersebut, berhasil dikembangkan produk berupa video animasi sebagai media pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas X Kurikulum Merdeka fase E.
2. Bentuk pengembangan materi ajar ini berupa video animasi yang mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran menulis puisi. Media ini membantu siswa memahami konsep puisi dengan lebih baik melalui kombinasi visual dan audio yang menarik.
3. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran video animasi ini mendapatkan nilai kelayakan sebesar 87% dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, produk ini dinilai layak untuk digunakan di lapangan dan diterapkan dalam proses pembelajaran menulis puisi di sekolah.

#### 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan melalui penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk Siswa, video pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan untuk materi menulis puisi ini diharapkan dapat digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran yang fleksibel, sehingga mereka bisa belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan adanya media ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi menulis puisi serta mengembangkan kreativitas mereka dalam menulis.
2. Untuk Guru, diharapkan media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi menulis puisi. Penggunaan media ini mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep menulis puisi dengan cara yang lebih mudah dipahami.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian lanjutan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat lebih mengembangkan inovasi media pembelajaran yang lebih beragam dan sesuai dengan perkembangan teknologi, serta menguji efektivitasnya pada berbagai jenis materi pelajaran.

### **5.3 Implikasi**

Adapun implikasi atau dampak langsung yang dapat diberikan melalui penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut

1. Untuk Siswa, Video animasi dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dengan menghadirkan materi secara menarik dan interaktif. Dengan akses fleksibel ke video pembelajaran, siswa dapat belajar secara mandiri dan memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi yang jelas. Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran melatih keterampilan teknologi siswa, mendukung kreativitas dan ekspresi diri mereka, serta membantu mereka dalam mengekspresikan ide dan perasaan dengan lebih baik, terutama dalam menulis puisi.
2. Untuk Guru, Penggunaan video animasi dalam pengajaran membuka peluang bagi guru untuk berinovasi dengan menciptakan metode ajar yang lebih menarik dan dinamis. Hal ini tidak hanya membantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih terstruktur dan mudah dipahami, tetapi juga memudahkan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Dengan video animasi yang dapat diakses secara online, guru dapat menghemat waktu dan menggunakan kembali materi, sementara keterampilan teknologi yang diperoleh akan mendukung proses belajar yang lebih modern dan relevan.