

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 KESIMPULAN

Kesimpulan diperoleh berdasarkan tujuan dan hasil penelitian pengembangan materi ajar cerita rakyat Pakpak berbantuan animasi untuk siswa kelas VIII, yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Adapun kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan, materi ajar cerita rakyat Pakpak berbantuan animasi ini dikembangkan secara sistematis melalui model *ADDIE* (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil pengembangan berupa modul digital interaktif yang memuat Legenda Danau *Sicike-cike* lengkap dengan media animasi. Produk ini berhasil menjawab kebutuhan pembelajaran yang sebelumnya teridentifikasi – yaitu kurangnya materi ajar kontekstual berbasis budaya lokal Pakpak dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik di kelas VIII Bahasa Indonesia.
2. Kelayakan dan keefektifan produk, bahan ajar yang dikembangkan terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli menunjukkan kualitas produk yang sangat tinggi: rata-rata penilaian ahli materi mencapai 88,6% (kategori sangat baik) dan penilaian ahli media 80% (kategori baik). Respon pengguna juga positif, terbukti dari penilaian guru yang mencapai 100% pada seluruh aspek angket dan tanggapan siswa yang

umumnya menyatakan materi ajar ini menarik serta mudah dipahami. Pada uji coba di kelas, rata-rata nilai *posttest* siswa meningkat dari 70,4 menjadi 85,1 (kenaikan  $\pm 14,7$  poin), dengan skor N-Gain rata-rata 0,51 yang tergolong kategori keefektifan sedang. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan materi ajar Legenda Danau *Sicike-cike* berbantuan animasi mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan.

3. Keunikan produk, keunikan produk ini terletak pada integrasi cerita rakyat Pakpak dengan media animasi digital. Materi berbasis budaya lokal tersebut memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan kaya akan nilai moral, sedangkan penggunaan animasi menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Berbeda dengan buku teks konvensional, bahan ajar ini menghadirkan cerita yang dekat dengan lingkungan budaya siswa dan divisualisasikan secara hidup, sehingga minat dan partisipasi belajar siswa meningkat secara signifikan. Inovasi ini membuktikan bahwa penggabungan konten kearifan lokal dengan media animasi digital dapat memperkaya proses pembelajaran serta menumbuhkan apresiasi siswa terhadap budaya daerah mereka.

## 5.2 IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa implikasi yang dapat dipertimbangkan, antara lain:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi karya fiksi, menjadi lebih kontekstual dan menarik ketika disajikan dengan pendekatan digital dan visual yang mengandung nilai-nilai budaya lokal. Hal ini dapat

meningkatkan motivasi, pemahaman, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

2. Guru dan sekolah memiliki peluang untuk mengembangkan materi ajar berbasis kearifan lokal yang disesuaikan dengan kondisi sosial budaya peserta didik. Penggunaan aplikasi digital sederhana seperti Canva dapat mempermudah guru dalam menyusun media pembelajaran yang kreatif dan bermakna.
3. Kurikulum Merdeka memberikan ruang fleksibel bagi guru untuk berinovasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai lokal ke dalam materi ajar memberikan kontribusi terhadap upaya pelestarian budaya sekaligus penguatan karakter siswa.

### 5.3 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat terus mengeksplorasi dan memanfaatkan teknologi serta mengintegrasikan konten lokal dalam penyusunan materi ajar. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, relevan, dan dekat dengan pengalaman serta lingkungan peserta didik.
2. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan terhadap pengembangan bahan ajar yang inovatif dan berbasis budaya lokal. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas teknologi, pelatihan bagi guru, maupun kebijakan yang mendorong inovasi dalam pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menjangkau populasi yang lebih luas, mengkaji jenis teks fiksi lainnya, atau merancang media pembelajaran yang lebih interaktif. Upaya tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik secara lebih optimal.

