

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil penilaian yang diperoleh dari uji ahli dan uji lapangan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan produk menggunakan model ADDIE dimulai dari analisis kesulitan siswa memahami materi bahasa Indonesia yang menerapkan kurikulum merdeka *deep learning* materi kalimat langsung dan tidak langsung memerlukan video sesuai gaya belajar siswa. Video dirancang mengikuti CP dan ATP serta konsep *storyline*. Setelah itu, produk dikembangkan dan dilakukan penilaian oleh ahli untuk kelayakan media serta penilaian kepraktisan dari guru dan siswa. Evaluasi menjadi tahap akhir untuk menentukan produk layak dan praktis digunakan.
2. Kelayakan media diperoleh berdasarkan nilai dari para ahli yaitu ahli materi memberikan penilaian 87,5% dengan kriteria sangat layak, ahli media memberikan penilaian 87,5% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa memberikan penilaian 90% dengan kriteria sangat layak.
3. Uji kepraktisan dapat digunakan untuk melihat nilai kepraktisan media, uji kepraktisan penilaian guru mencapai 97,5% termasuk dalam kriteria

sangat praktis dan uji kepraktisan siswa mencapai 88,9% termasuk dalam kriteria sangat praktis.

B. Saran-saran

Saran berikut diberikan kepada peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran video animasi *Virtual Reality Trip* mata pelajaran bahasa Indonesia:

1. Media video animasi *Virtual Reality Trip* mengalami keterbatasan biaya pada proses penelitian, oleh karena itu penulis berharap pengembang media dapat memperhatikan biaya yang dikeluarkan pada sebuah produk.
2. Media video animasi *Virtual Reality Trip* hanya berfokus pada materi kalimat langsung dan tidak langsung, oleh karena itu penulis berharap pengembangan media dapat dilakukan pada materi lain.
3. Sebelum penentuan media yang akan dikembangkan dan diaplikasikan, sebaiknya peneliti memastikan apakah fasilitas di sekolah tersebut mendukung agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.