

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran informatika dikelas X E.6 dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini dibuktikan melalui hasil instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, serta lembar angket praktikalitas yaitu lembar responden yang diberikan kepada peserta didik. Analisis validitas video animasi di validasi oleh 2 orang validator yaitu ahli media dan ahli materi. Sedangkan analisis praktikalitas video animasi diujikan kepada subjek yang berjumlah 29 orang peserta didik. Hasil penelitian yang diperoleh dengan rata-rata 98% oleh ahli media dengan kriteria “sangat valid” dan ahli materi dengan rata-rata 92% dengan kriteria “sangat valid”, serta rata-rata 93,94% praktikalitas peserta didik dengan kriteria “sangat praktis”.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, serta uji coba Video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran informatika, maka penulis dapat memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat digunakan
x sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran informatika

2. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran berupa Video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal padamata pelajaran informatika untuk SMA Negeri 5 Padang dapat dijadikan alternatif media yang dapat menunjang proses belajar mengajar, sehingga dapatmeningkatkan mutu dan kualitas pendidikan serta memfasilitasi penggunaan Video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan agar dapat dipergunakan peserta didik sebagai salah satu media pembelajaran dan sumber belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal hanya menyajikan materi dampak sosial informatika pada mata pelajaran informatika di semester ganjil sehingga untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkanpada materi yang berbeda di semester genap dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan keadaan sekolah agar tercipta pembelajaran yang lebih efektifserta menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashar, Shilvi Almi, and Supriansyah Supriansyah. 2023. "Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia Di Sekolah Dasar." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2(3): 167–76.
- Bahri, Aditia Syaeful. 2021. "Pertunjukan Kesenian Ebeg Grup Muncul Jaya Pada Acara Khitanan Di Kabupaten Pangandaran." *Sumardjo (2001, hlm. 2)*: 2013–15.
- Candra, Aprilia Esti, and Ratih Ayu Pratiwinindya. 2023. "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Karanganyar." *eduart: Jurnal Pendidikan Seni* 12(2): 1–8.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart/article/view/76331>.
- Fadilah, Aisyah et al. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2): 4.
- Gusanti, Yurina, Tutut Pristiati, and Fitri Rahmah. 2023. "Dampak Relasi Kuasa Pada Fenomena Festival Randai Di Sumatera Barat." *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 12(1): 258.
- Ismawati, Siska, and Dea Mustika. 2021. "Pengembangan Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III Di SDN 160 Pekanbaru." : 42. <https://repository.uir.ac.id/7593/1/SISKA>

ISMAWATI.pdf.

Madiarsa, I Made. 2015. "Lokal Genius Dalam Kajian Manajemen." *rosiding Seminar : Local Genius dalam Perspektif Kebijakan Publik, Hukum, Manajemen, Pertaniandan Pendidikan P3M UNIPAS Singaraja.*: 92–99.

Maharani, Annisa Intan, Isharoh, and Pramasheila Arinda Putri. 2023. "Program P5 Sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka: Faktor Penghambat Dan Upayanya." *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora* 1(2): 176–87. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i2.153>.

Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyo. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(5): 893–903. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester%207/jurnal%20kajian%20relevan/32509-78001-1-PB(1).pdf).

Maydiantoro, Albet. 2021. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Respository LPPM Unila* (10): 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf).

Muliyana, Dewi, Atma Murni, and Sehatta Saragih. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Dan Capcut Sebagai Media Pembelajaran Berbasis IT." *Semnasa* (November 2023): 896–902.

- Munawir. 2023. "Pendampingan Guru Mengintegrasikan Kearifan Lokal Pembelajaran IPS Untuk Life Skill Di SDN 1 Sendang Agung." *Journal Elementary School Education* 3(1): 182–91.
- muslim ddk, Lailatul. 2024. "6 1,2,3." 09: 556–70.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(1): 171.
- Okpatrioka. 2023. "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1(1): 86–100.
- Purwanti, Suharni &. 2019. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 3(1): 73–82.
- Rahayu, Indah Dwi. 2022. "Mrs Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo." *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 3(2): 44–50.
- Rahmawati, Siti et al. 2019. "290049-Pengaruh-Nilai-Nilai-Kearifan-Lokal-Terh-Cb6Bd0a0." 5(2): 87–92.
- Rohima, Najwa. 2023. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa." *Publikasi Pembelajaran* 1(1): 1–12.
- Said, Sitaman. 2023. "Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran Di

Era Abad 21.” *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*.
6(2): 194–202.

Satria, Romi. 2021. “Kisi-Kisi Angket Penilaian Kelayakan Media.”
Journal of Chemical Information and Modeling 53(9): 1689–99.

Suryani, Hamidah. 2024. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X
Dalam Pembelajaran Aplikasi Komputer.” 7(2): 40–43.

Syahnawah, Rika. 2023. “Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi
Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Video
Sebagai Media Pembelajaran.” *Journal of Physics and Science
Learning* 07(1): 27–32.

Vitriani, Ayu, Diena San Fauziya, and Suhud Aryana. 2022. “Penggunaan
Media Karikatur Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Dalam Pembelajaran
Menulis Cerpen Kelas Xi Sma.” *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa
dan Sastra Indonesia* 5(1): 87–100.