

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal Bojonegoro pada pelajaran Tematik, khususnya materi pariwisata di kelas II, diperoleh melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif, dan dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Proses dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian Research and Development (R & D), penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal Bojonegoro tentang pariwisata pada tema 7 kelas II MI Islamiyah Ngrejeng.. Tahap pengembangan yang digunakan penelitian ini mengacu pada pengembangan *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 langkah pengembangan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, hasil produk.
- 2) Hasil kelayakan dari penilaian ahli materi, media video animasi berbasis kearifan lokal Bojonegoro memperoleh persentase sebesar 80%. Ahli media memberikan penilaian sebesar 90%, sedangkan ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 83% berdasarkan kriteria kelayakan. Berdasarkan hasil perolehan keefektifan media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video

animasi berbasis kearifan lokal Bojonegoro dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran tematik, khususnya dalam materi pariwisata.

B. Saran

Setelah penelitian pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal Bojonegoro sebagai media pembelajaran di kelas, terdapat beberapa kekurangan. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran untuk penelitian dan pengembangan ke depan, antara lain:

1) Bagi guru

- a. Guru memiliki kemampuan untuk mengembangkan atau menggunakan berbagai media pembelajaran yang telah ada di sekitar agar siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.
- b. Guru memiliki kebebasan untuk memilih media yang beragam dan dapat melibatkan siswa dalam proses pembuatan media, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.

2) Bagi siswa

Dalam proses pemahaman materi pembelajaran, siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal Bojonegoro.

3) Bagi peneliti

Untuk peneliti berikutnya, ada kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal Bojonegoro dengan materi yang lebih luas, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.