

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian, serta pembahasan hasil penelitian dan pengembangan produk video pembelajaran berbasis animasi Reog Ponorogo, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Produk video pembelajaran berbasis animasi tentang pengenalan tokoh kesenian Reog Ponorogo yang dihasilkan berupa *file* video dengan akses melalui YouTube. Produk video pembelajaran berbasis animasi ini terdiri atas beberapa komponen, diantaranya: *opening*, penjelasan, dan *ending*.
2. Alur pengembangan produk video pembelajaran berbasis animasi ini telah melalui 6 tahap proses pengembangan, yakni: (1) analisis dan identifikasi prioritas kebutuhan, (2a) analisis konteks, (2b) analisis pengguna, (3) desain awal produk atau program, (4) pengembangan *prototipe* produk atau program, (5) evaluasi formatif: validasi dan uji coba, dan (6) perbaikan atau revisi produk atau program.
3. Hasil uji kelayakan produk video pembelajaran berbasis animasi tentang pengenalan tokoh kesenian Reog Ponorogo berdasarkan hasil validasi (evaluasi formatif) yaitu.

- a. Hasil validasi dari kedua ahli materi diperoleh kategori “Direkomendasikan”, dengan rincian dari 17 pertanyaan dengan 34 skor total ahli materi I memberikan skor 28, sedangkan ahli materi II memberikan skor 31.
- b. Hasil validasi dari kedua ahli media diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 3,42 dengan kategori “Sangat Layak”, dengan rincian untuk masing-masing aspek prinsip pemrosesan extra (*extraneous*) sebesar 3,58 (kategori sangat layak); aspek prinsip pemrosesan esensial (*essential*) 3,37 (kategori sangat layak); dan aspek prinsip pemrosesan generatif (*generative*) sebesar 3,31 (kategori sangat layak).
- c. Hasil penilaian respon siswa diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 3,95 dengan kategori Setuju.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk video pembelajaran berbasis animasi tentang pengenalan tokoh kesenian Reog Ponorogo, terdapat beberapa saran, yaitu.

1. Untuk peneliti selanjutnya, apabila dalam pengembangan melalui model prosedural maka disarankan menggunakan keseluruhan metode hingga sampai ke tahap desiminasi, supaya produk dapat langsung digunakan oleh khalayak umum.

2. Untuk pengembang video pembelajaran Reog Ponorogo disarankan menggunakan prioritas karakter. Pemilihan serta penonjolan karakter sangat penting dalam video pembelajaran dikarenakan agar lebih mudah dalam siswa menangkap materi yang ada.
3. Untuk pengguna video animasi Reog Ponorogo, disarankan lebih memperdalam materi setelah melihat video animasi Reog Ponorogo tersebut, dikarenakan durasi yang relatif singkat serta kurangnya materi yang lebih mendalam.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andewi, Keni. (2019). *Mengenal Seni Tari*. Semarang: Mutiara Aksara
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.  
<http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/3922>
- Asrifan, A., & Wijayanto, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak di RA Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. *Institut Agama Islam Negeri Tulungagung*.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.
- Fisabilillah, A., Darmadi, D., Yunitasari, A., Rengganis, M. P., & Dayanti, R. E. (2022). Mengenal Sejarah dan Filosofi Seni Pertunjukan Kebudayaan Reog Ponorogo “The Culture of Java” Taruna Adhinanta di Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 5(1), 24-31.  
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v5i1.4658>
- Fyfield, Henderson, and Phillips (2022). *Improving instructional video design: A systematic review*. *Australasian Journal of Educational Technology*, 38(3), 155-183.
- Fauzannafi M. (2005). *Reog Ponorogo, Menari di Antara Dominasi dan Keragaman*. Yogyakarta: Kepel Press
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Gunawan, I., & Sulistyoningrum, R. T. (2016). Menggali Nilai-nilai Keunggulan Lokal Kesenian Reog Ponorogo Guna Mengembangkan Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 3(01).

- Idha, A., Aminah, A., Diah, H., Laila, S., Indrastuti, Y., & Darmadi, D. (2022). Sejarah dan Filosofi Reog Ponorogo Versi Bantarangin. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 5(1), 72-79.  
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v5i1.4888>
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Muryanto. (2019). *Mengenal Seni Tari Indonesia*. Semarang: ALPRIN
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan *Digital Book* Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84-96.  
<https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114>
- Neumann, M.M., Herodotou, C. (2020). *Evaluating YouTube videos for young children*. *Educ Inf Technol* 25, 4459–4475.  
<https://doi.org/10.1007/s10639-020-10183-7>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Pratama, A., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan Video Animasi Budaya Reog Ponorogo sebagai Suplemen Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, 7(1), 9-17.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/322580315.pdf>
- Purwono, J., Yutmini, S., Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audiovisual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Hlm 127-144. Volume 7 No.1.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).

- Rusydiyah, E. F. (2020). *Media Pembelajaran Problem Based Learning*.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/23606>
- Sadiman, A. S., dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910-1917.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.690>
- Semarabawa, I. D. G. N. (2022). Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menarikan Tari Saraswati Natha pada Kegiatan Ekstrakurikuler Tari. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(3), 418-427.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7367628>
- Setyosari, P. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Soemarto. (2014). *Menelusuri Perjalanan Reog Ponorogo*. Ponorogo: CV. Kotareog Media.
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2009). Desain Multimedia Pembelajaran, 104. *Jurnal Media Akademi*.370
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.

Thomas, C. (2021, December 9). *Top 5 types of animation styles*.

<https://www.arts.ac.uk/study-at-ual/short-courses/stories/top-5-types-of-animation-styles>

Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Widowati, A., & Indriyani, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Berbasis Video Teknik Dasar Memanah untuk Usia Dini di SDN 02 Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 916-922.

<https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1183>

