

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan data sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media video animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa materi keliling dan luas persegi pada siswa kelas IV SD dengan durasi video 6 menit yang disusun dari 10 scene. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).
2. Pengemabangan media video animasi pada penelitian ini dinyatakan layak/valid berdasarkan pada data hasil validasi oleh para ahli. Hasil persentase validasi oleh ahli materi yaitu sebesar 98,6% dengan kriteria sangat layak. Hasil persentase validasi oleh ahli media yaitu sebesar 89,3% dengan kriteria sangat layak. Dan hasil persentase validasi oleh ahli praktisi yaitu sebesar 80% dengan kriteria layak. Dengan demikian, media video animasi ini layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran matematika.
3. Pengembangan media video animasi pada penelitian ini dinyatakan praktis berdasarkan hasil perhitungan uji kepraktisan media yang diperoleh dari angket respon siswa, memperoleh nilai 84,1% yang berarti sangat praktis. Kesimpulan dari angket respon siswa yang diperoleh yaitu, media video animasi pembelajaran matematika materi pokok bahasan keliling dan luas persegi dapat dinyatakan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, siswa dinyatakan paham dan mengerti atas materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi.

4. Pengembangan media video animasi pada penelitian ini dinyatakan efektif berdasarkan hasil perhitungan diperoleh skor tingkat pemahaman siswa sebelum menggunakan media video animasi adalah sebesar 1.170 atau dengan persentase 48,75%. Kemudian setelah menggunakan media video animasi minat siswa meningkat menjadi 2.290 atau dengan persentase 95,41%. Sehingga perhitungan dengan menggunakan rumus *N-gain* menghasilkan jumlah peningkatan sebesar 0,89 dengan persentase 89%. Dengan demikian peningkatan pemahaman siswa materi keliling dan luas persegi dengan menggunakan media video animasi tergolong kategori Tinggi. Maka, media video animasi materi keliling dan luas persegi yang telah dikembangkan tersebut dapat dikategorikan efektif dan baik dalam meningkatkan pemahaman siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pengembangan media video animasi pembelajaran materi keliling dan luas persegi, maka peneliti memberikan saran dari penelitian ini yang dapat dijadikan sebagai masukan antara lain:

1. Selain media pembelajaran, banyak sekali faktor yang mempengaruhi pemahaman belajar siswa. Oleh karena itu, diharapkan adanya penelitian lebih lanjut. Jadi diharapkan untuk peneliti lain harus benar-benar mempersiapkan data awal penelitian sesuai dengan prosedur dan direncanakan dengan matang agar tidak ada kendala dikemudian hari. Untuk itu perlunya membaca sebanyak mungkin penelitian terdahulu yang relevan.
2. Lembaga pendidikan diharapkan selalu mendukung terciptanya suasana belajar siswa dengan baik, seperti memberikan fasilitas-fasilitas yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.
3. Sebagai pendidik alangkah baiknya lebih kreatif dan inovatis dalam membuat media pembelajaran dan dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah untuk digunakan sebagai media

pembelajaran. Selain itu, pendidik juga dapat memanfaatkan teknologi yang ada dan mengaitkan media pembelajaran dengan teknologi menyesuaikan pada peserta didik.

