

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas VI di MIS Mutiara Aulia Sei Mencirim, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada kelas VI MIS Mutiara Aulia, dapat diketahui bagaimana cara mengembangkan suatu produk untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika yaitu dengan model pengembangan 4D yang memiliki tahapan yaitu tahap definisi (*Define*) merupakan tahapan yang menganalisis masalah dengan menunjukkan bahwa kurangnya media pembelajaran di kelas menyebabkan siswa kesulitan memahami materi matematika, khususnya pada topik bangun ruang. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi berupa video animasi yang memudahkan pemahaman. Kemudian tahap desain (*Design*) merupakan tahapan yang membuat video animasi materi bangun ruang (kubus dan balok) dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Doratoon, Geogebra, dan Capcut. Video ini dirancang untuk menarik perhatian peserta didik dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Selanjutnya tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahapan yang mengembangkan video animasi tersebut dengan penambahan elemen visual dan audio yang mendukung, serta integrasi ayat-ayat al-Qur'an dan jaring-jaring bangun ruang untuk memberikan konteks yang unik. Terakhir tahap penyebaran (*Disseminate*) merupakan tahapan yang menyebarkan produk video animasi ini secara terbatas kepada guru-guru di MIS Mutiara Aulia Sei Mencirim, yang memberikan tanggapan positif mengenai kepraktisan dan inovasi media tersebut.
2. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada kelas VI MIS Mutiara Aulia, dapat diketahui kelayakan, kepraktisan dan

keefektifan dari pengembangan video animasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun ruang (kubus dan balok). Dalam kelayakan dilakukan uji kevalidan dua validator yakni ahli materi dan ahli media yang memperoleh hasil validasi dengan rata-rata persentase 92% dengan kategori “sangat valid”. Dalam kepraktisan dilakukan uji angket respon dua responden pendidik dan peserta didik yang memperoleh hasil respon dengan rata-rata persentase 92% dengan kategori “sangat praktis”. Sedangkan dalam kelayakan dilakukan uji berupa soal *pretest-posttest* yang memperoleh hasil dari nilai rata – rata *N-Gain Score* sebesar 88.52%, dengan kategori “efektif”.

3. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada kelas VI MIS Mutiara Aulia, dapat diketahui bahwa pada hasil uji *pretest-posttest* menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran video animasi. Nilai rata-rata yang diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi sebesar 34. Nilai yang diperoleh sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi sebesar 92. Nilai rata-rata *N-Gain Score* adalah 88.52%, yang dikategorikan “efektif”. Sehingga media pembelajaran video animasi dikatakan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika kelas VI MIS Mutiara Aulia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh, maka peneliti ingin memberikan beberapa saran untuk semua yang membaca skripsi ini, yaitu:

1. Bagi Pendidik

Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan ini dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif juga menyenangkan, pendidik juga

harus menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, sehingga pembelajaran tidak terkesan membosankan dan peserta didik dapat lebih mudah dalam mencapai suatu pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Agar peserta didik dapat memaksimalkan manfaat dari video animasi ini adalah dengan cara fokus, konsentrasi dan pahami ketika video ditampilkan, catat poin penting, kemudian diskusikan dengan teman atau guru.

3. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi kepada peneliti lainnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang lebih kreatif dan inovatif.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN