

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut.

1. Media video animasi dikembangkan menggunakan metode R&D dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
 - Analisis, peneliti melakukan analisis masalah dan kebutuhan, analisis tujuan, kurikulum, dan materi, serta peneliti melakukan analisis kemampuan dan karakteristik saran penggunaan siswa.
 - Perancangan, peneliti membuat desain awal berupa *Flowchart* dan *Storyboard*.
 - Pengembangan, peneliti mulai melakukan produksi awal video animasi dengan menggunakan *canva*. Setelah itu pada tahap ini, video animasi yang telah dibuat mulai divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktikalitas.
 - Implementasi, peneliti mulai mengujicobakan video animasi dalam proses pembelajaran siswa SMA sebanyak satu kelas untuk materi sudut berelasi selama 3 pertemuan.
 - Evaluasi, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dan angket respons siswa untuk mengetahui respons siswa terhadap video animasi.
2. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa setelah pembelajaran menggunakan video animasi dengan model *discovery learning* pada materi sudut berelasi dengan nilai rata-rata *N-Gain* pada kriteria sedang.
3. Video animasi yang dikembangkan memperoleh respons yang baik dari siswa dan diperoleh kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran yang dapat peneliti berikan kepada pembaca atau peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Media video animasi yang dikembangkan menggunakan metode R&D dengan model pengembangan *ADDIE* pada materi sudut berelasi sudah baik sehingga perlunya pengembangan video pada materi lainnya.
2. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa setelah pembelajaran menggunakan video animasi dengan model *discovery learning* sehingga perlu diujikan untuk meningkatkan kemampuan matematis lainnya.
3. Video animasi yang dikembangkan memperoleh respons yang baik dari siswa dan diperoleh kriteria sangat praktis. Oleh karena itu, perlu diujicobakan pada partisipan yang berbeda.