

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran video animasi materi keliling dan luas bangun datar mendapatkan simpulan sebagai berikut.

1. Rancangan media video ini menggunakan metode penelitian Design and Development dengan menggunakan tahapan prosedur ADDIE yaitu yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Pada rancangan media ini diawali dengan tahap analisis mengenai kebutuhan, kompetensi dasar, dan karakteristik siswa. Dari tahap analisis ini didapatkan bahwa media yang akan dibuatkan video animasi yaitu materi keliling dan luas bangun datar dari KD 3.2 mata pelajaran matematika kelas IV SD. Kemudian mempersiapkan perangkat kerja, menetapkan materi, serta membuat *storyboard* untuk membuat gambaran yang akan menjadi pedoman dalam pengembangan video animasi. Dari tahap desain ditetapkan urutan materi yang tersusun dalam Garis Besar Proram Media (GBPM) serta desain media video yang tersusun dalam *storyboard*.
2. Pengembangan media video animasi ini dibuat menggunakan animasi *powtoon*. Proses pengembangan video animasi ini diawali dengan membuat akun *powtoon*; membuat halaman utama video animasi; memasukkan materi ke dalam media video; memasukkan dubber, musik pengiring, serta animasinya; kemudian proses publikasi melalui *youtube*. Dalam pengembangan video animasi ini terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat video animasi, yaitu materi yang akan disampaikan, durasi video, serta tampilan animasinya. Selanjutnya dilakukan validasi dari ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi ahli, media video animasi yang telah dikembangkan ini mendapatkan kelayakan dari ahli materi sebesar 78,9% dengan kategori “Layak”, dan dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 92,2% dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Tanggapan pengguna terhadap video animasi ini, dilakukan tahap uji coba kepada 6 orang siswa kelas IV SD yang terdapat di lingkungan Selaawi,

Kabupaten Garut serta 2 guru dari SDN 3 Pelitaasih dan SDN 2 Pelitaasih. Tanggapan dari pengguna ini menunjukkan respon yang positif, penilaian dari guru-guru mendapatkan rata-rata persentase sebesar 94,9% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil uji coba kepada 6 orang siswa mendapatkan rata-rata persentase sebesar 93,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari hasil uji coba produk juga didapatkan hasil belajar dengan rata-rata nilai 94,4, yang dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran serta membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

5.2 Implikasi

Media pembelajaran video animasi ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran, karena memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Media video animasi ini membuat media pembelajaran menjadi lebih bervariasi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.
2. Media video animasi dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan siswa yang masih kesulitan dalam mengerjakan soal keliling dan luas bangun datar.
3. Media video animasi ini dapat menarik minat dan perhatian siswa, sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Media video animasi ini berbentuk file dan mudah diakses di *youtube*, sehingga tidak memberikan resiko banyak seperti kerusakan, maupun hilang.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti kepada semua pihak yang akan ataupun berkaitan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Kepada pelaksana pendidikan seperti guru, dapat memanfaatkan video animasi ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Kemudian, guru juga dapat mengeksplor aplikasi animasi lain selain *powtoon* untuk mendukung pembuatan video animasi dengan variasi animasi yang berbeda.

2. Kepada pihak-pihak yang akan membuat media pembelajaran dengan video animasi, hendaknya membuat materi lain selain bangun datar, misalnya bangun ruang, dan materi matematika lainnya.
3. Kepada pihak-pihak yang akan membuat media pembelajaran pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat melibatkan orang-orang ahli dibidangnya agar media yang dihasilkan dapat berkualitas.