

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan di atas, maka kesimpulan media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut.

- a. Rancangan media pembelajaran video animasi menggunakan model ADDIE, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dimulai dari proses analisis kebutuhan dan materi. Tahap perancangan diawali dengan menyusun GBPM. Untuk tahapan pengembangan menggunakan *powtoon* yang menghasilkan media video animasi.
- b. Media pembelajaran video animasi mendapatkan persentase skor rata-rata keseluruhan pada kategori “Sangat Layak” dari keseluruhan ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil persentase skor rata-rata keseluruhan pengguna berada pada kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut didapatkan dari penilaian guru kelas II dan siswa kelas II. Sehingga media video animasi ini sudah sangat valid, menarik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Media video animasi secara keseluruhan mendapatkan respon positif dari pengguna. Media video animasi sudah baik dan menarik, serta pemilihan konteks sudah berdasarkan kehidupan sehari-hari siswa tetapi kejelasan suara serta penggunaan bahasa bisa ditingkatkan lagi.

5.2. Implikasi

Dari hasil penelitian dan perancangan yang dilakukan diharapkan dapat berimplikasi terhadap kemajuan teknologi. Hal ini khususnya untuk bidang pendidikan yang di mana video pembelajaran yang telah dibuat dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih tertarik terhadap pelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung perkalian.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil pemaparan dan kesimpulan di atas, ada rekomendasi yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Kepada guru, media video animasi yang dibuat dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas II. Hal tersebut berdasarkan penilaian dari ahli dan uji coba pengguna. Guru dapat menggunakan media video animasi sebagai penunjang proses pembelajaran dalam operasi hitung perkalian.
2. Kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian mengenai materi perkalian di kelas II SD. Uji coba media selanjutnya diharapkan dapat lebih maksimal dalam pembuatan video animasi agar lebih menarik lagi guna meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari matematika.