

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

Setelah penelitian Rancang Bangun Video Pembelajaran Matematika Berbasis Animasi *Motion Graphic* ini dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Video pembelajaran matematika berbasis animasi *motion graphic* pada pokok bahasan bangun datar segitiga kelas IV telah selesai dibangun dengan berdasarkan kelima tahap metode ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa untuk mengetahui media yang dibutuhkan serta yang mendasari pengembangan media ini dilakukan. Serta analisis kurikulum sebagai acuan materi produk. Kemudian melakukan persiapan perangkat kerja, membuat *storyboard*, dan prototipe produk sebagai bentuk awal media yang dikembangkan.
2. Berdasarkan hasil uji kelayakan video animasi *motion graphic* oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa menyatakan bahwa video animasi *motion graphic* sangat layak digunakan. Hasil uji kelayakan dari ahli media dicapai dengan persentase 93,1%, untuk ahli materi dicapai dengan persentase 91,7%, dan ahli bahasa dicapai dengan persentase 97,7%. Ketiga hasil uji validasi menyatakan interpretasi video animasi sangat baik, sehingga video pembelajaran matematika berbasis animasi *motion graphic* pada pokok bahasan bangun datar segitiga kelas IV dinyatakan layak.
3. Tanggapan video animasi *motion graphic* yaitu guru kelas serta siswa kelas IV SDN Sindangsari. Guru kelas IV memberikan respon yang baik baik dari segi komentar maupun penilaian. Hasil akumulasi nilai yang diberikan guru pada video animasi yaitu mencapai persentase 97,7% dengan interpretasi sangat baik. Tidak hanya guru, tanggapan yang diberikan oleh 23 siswa kelas IV juga sangat baik dengan hasil akumulasi nilai mencapai persentase 86,3% dengan interpretasi sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh pengguna menunjukkan video animasi *motion graphic* sesuai dengan kriteria media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

4. Dilakukan uji keefektifan video animasi *motion graphic* melalui tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada siswa kelas IV mengenai materi bangun datar segitiga. Kemudian uji keefektifan ditinjau dari ketuntasan nilai *posttest* siswa terhadap KKM mata pelajaran matematika kelas IV di SDN Sindangsari, Kabupaten Bandung. Hasil ketuntasan *posttest* siswa mencapai rata-rata 77,39 dengan persentase 77,4% yang menunjukkan bahwa hasil *posttest* siswa telah mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran matematika kelas IV yaitu sebesar 70. Dan berdasarkan hasil *posttest* siswa video animasi *motion graphic* dinyatakan efektif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan bangun datar segitiga kelas IV SD.

## 5.2. Implikasi

Implikasi dari penelitian terkait rancang bangun video pembelajaran matematika berbasis animasi *motion graphic* adalah sebagai berikut:

1. Dikarenakan adanya pandemi *Covid-19* sehingga pembelajaran dilaksanakan secara daring, peserta didik dituntut untuk dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Video animasi *motion graphic* dapat menjadi alternatif mengatasi permasalahan tersebut karena video animasi *motion graphic* dapat memberi kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.
2. Dikala kegiatan pembelajaran secara daring yang berkepanjangan yang membuat siswa bosan, video animasi *motion graphic* dapat menjadi alternatif untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran untuk membuat siswa lebih fokus dalam belajar.
3. Dengan pengemasan yang menyenangkan dan jelas baik dari penyampaian materi, penulisan, dan gambar, video animasi *motion graphic* dapat membuat proses pembelajaran tidak monoton, serta membuat media pembelajaran semakin bervariasi dan dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran.

## 5.3. Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan kesimpulan diatas, maka rekomendasi yang dapat diberikan peneliti kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Pihak guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, dapat memanfaatkan video animasi *motion graphic* pada materi bangun datar segitiga ini sebagai media pembelajaran yang baik dilaksanakan secara tatap muka di ruang kelas, maupun pembelajaran secara daring. Dan akan lebih baik jika penggunaannya didukung dengan sumber belajar lain yang relevan seperti menggunakan media konkrit dan guru tetap berperan memberikan informasi untuk memperjelas materi pelajaran terlebih yang tidak terdapat pada video animasi *motion graphic*. Selain itu, video animasi *motion graphic* dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar yang bersifat mandiri, praktis dan menarik yang dibutuhkan oleh siswa.
2. Pihak sekolah dapat memberikan dukungan kepada guru tenaga pendidik dengan mengadakan pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran melihat kurangnya pengetahuan guru terhadap *IT (Information Technology)*, serta memperhatikan kesediaan fasilitas mengingat media yang digunakan berbasis digital seperti halnya video animasi *motion graphic* sehingga laptop atau komputer, proyektor hingga sambungan jaringan internet (*WiFi*) cukup diperlukan.
3. Kepada peneliti lain yang tertarik mengembangkan video animasi *motion graphic* penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dengan penelitian yang sejenis dengan materi matematika lain atau bahkan mata pelajaran diluar matematika, dan dapat membuat atau menghasilkan video animasi *motion graphic* yang lebih optimal baik dari segi kualitas teknik, desain dan konten menggunakan perangkat lunak lainnya yang menunjang pembuatan video animasi. Serta dapat dikembangkan dengan menambah variabel-variabel lainnya.