

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 24 Panorama dengan menggunakan Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan keefektifan. Pada tahap Define, hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, serta siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu, hasil angket kebutuhan guru menunjukkan bahwa 100% guru menyatakan membutuhkan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mendukung proses pembelajaran

Pada tahap Design, peneliti berhasil menyusun rancangan media pembelajaran video animasi yang meliputi naskah materi, storyboard, desain karakter, dan alur penyajian materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar matematika kelas V. Rancangan ini disusun secara sistematis sebagai pedoman dalam pengembangan media agar materi dapat disampaikan secara jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap Develop menghasilkan produk media pembelajaran berupa video

Animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Animate dan Adobe Character Animator. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95,4% dengan kategori Sangat Baik, sedangkan hasil validasi ahli materi juga berada pada kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari para validator.

Pada tahap Disseminate, media pembelajaran video animasi diuji coba kepada siswa kelas V-B. Hasil survei guru terhadap penggunaan media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 86% dengan kategori Sangat Baik. Selain itu, hasil Quis pemahaman siswa menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 46 sebelum penggunaan media menjadi 74 setelah penggunaan media, sehingga terjadi peningkatan sebesar 28 poin. Penilaian minat belajar siswa juga mengalami peningkatan, dengan rata-rata persentase minat belajar meningkat dari 24,9% sebelum penggunaan media menjadi 97% setelah penggunaan media, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Respon siswa terhadap media pembelajaran juga menunjukkan hasil positif dengan rata-rata persentase sebesar 90% pada kategori Sangat Baik.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan melalui Model Pengembangan 4D layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 24 Panorama. Media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa serta mendapatkan respon positif dari guru dan

siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai alternatif pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak. Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta mendorong guru untuk berinovasi dalam pembelajaran.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media video animasi pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda serta melakukan uji keefektifan dengan jumlah sampel yang lebih luas. Selain itu, media video animasi ini masih dapat dikembangkan dengan menambahkan unsur interaktif dan variasi latihan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan optimal.