

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media film animasi 3D matematika berbasis *android* dengan konteks budaya Jambi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media berbentuk film animasi 3D matematika berbasis *android* dengan konteks budaya Jambi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP ini adalah produk pengembangan yang menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Pada setiap tahapannya, produk telah melalui tahapan revisi berdasarkan saran dan komentar dari validator. Media film animasi 3D matematika yang dikembangkan mendukung untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa berdasarkan indikator pemahaman konsep yaitu menyatakan ulang konsep, mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dari suatu konsep, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

2. Media film animasi 3D yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini termasuk dalam kategori kualitas media yang baik, dikarenakan media film animasi 3D ini memenuhi kriteria kelayakan sebagai berikut:
  - a. Kriteria kevalidan yaitu berdasarkan validasi oleh ahli media dan ahli materi yang menyatakan bahwa media film animasi 3D ini “Sangat Valid” dengan persentase kevalidan materi sebesar 80% dan persentase media sebesar 82,6%. Dimana persentase ini berada pada interval 81% - 100%, sehingga media film animasi 3D yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan dapat digunakan.
  - b. Kriteria kepraktisan yaitu berdasarkan hasil validasi praktisi oleh guru dan kelompok kecil yang menyatakan bahwa media film animasi 3D ini “Sangat Praktis” dengan persentase kepraktisan oleh guru sebesar 92,63% dan persentase kepraktisan oleh kelompok kecil yang dilakukan peneliti bersama 9 orang siswa dengan kriteria kemampuan tinggi, sedang dan rendah sebesar 84,24%. Dimana persentase ini berada pada interval 81% - 100%, sehingga media film animasi 3D yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis dan mudah untuk digunakan.
  - c. Kriteria keefektifan media film animasi 3D diperoleh dari hasil penilaian menggunakan angket respon siswa yang melibatkan seluruh siswa kelas VIII.2 SMP Islam Al-Falah Jambi adalah sebesar 85,22% dengan kategori “Sangat efektif” dan hasil pre-test dan post-test kemampuan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan perhitungan *n-gain* diperoleh skor rata-rata yaitu 0,71066 dengan kriteria tinggi, yang menunjukkan kemampuan pemahaman konsep siswa mengalami

peningkatan.

## 5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini adalah media film animasi 3D matematika berbasis *android* dengan konteks budaya Jambi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan, tidak monoton dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam belajar khususnya dalam materi bangun ruang sisi datar (kubus dan balok), dalam memanfaatkan teknologi berupa aplikasi plotagon dalam pembuatan media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan lebih bersemangat dalam belajar.

## 5.3 Saran

1. Media film animasi 3D matematika berbasis *android* dengan konteks budaya Jambi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran, baik digunakan secara mandiri maupun berkelompok dalam proses pembelajaran disekolah.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media film animasi 3D yang lebih baik lagi dan lebih menarik lagi dengan memanfaatkan teknologi dan variasi lainnya dalam membantu untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran matematika.