

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan aplikasi *Doratoon* pada materi bentuk aljabar. Produk ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi bentuk aljabar dan mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Proses pengembangannya mengikuti model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama adalah analisis, melibatkan analisis permasalahan, analisis siswa, penentuan tujuan instruksional, analisis sumber daya yang tersedia, dan analisis materi. Tahap kedua adalah desain, di mana dilakukan perancangan pengembangan produk. Kemudian, pada tahap ketiga, yaitu pengembangan, produk media pembelajaran divalidasi oleh tim ahli, terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Setelah melalui validasi ini, media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Doratoon* pada materi bentuk aljabar dianggap layak untuk diujicobakan dalam uji coba lapangan. Tahap keempat, implementasi, dilakukan uji coba lapangan di kelas VII D, yang kemudian diikuti dengan observasi terhadap aktivitas siswa oleh observer. Terakhir, pada tahap kelima, yaitu evaluasi, selama proses pembelajaran dilakukan evaluasi formatif untuk mengumpulkan data

mengenai efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa, sebagaimana terlihat dari berbagai indikator minat belajar siswa, termasuk rasa senang, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan kemauan untuk mencapai hasil terbaik dalam pembelajaran.

2. Kualitas pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi dapat dinilai dari kriteria kelayakan valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan evaluasi, media pembelajaran ini memenuhi kriteria kelayakan dengan beberapa pertimbangan:

- 1) kriteria kevalidan media pembelajaran berbasis video animasi berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media telah menghasilkan persentase validitas sebesar 76,9% dan 79,3%. Persentase ini berada pada rentang 60% - 80%, menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dinyatakan "valid" oleh kedua tim ahli. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan masuk dalam kategori valid dan dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran yang dapat digunakan.
- 2) Kriteria kepraktisan yaitu berdasarkan hasil validasi praktisi oleh guru, kelompok kecil dan kelompok besar yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi ini "Sangat Praktis" dengan persentase uji coba perorangan 94,74%, uji coba kelompok kecil sebesar 92,5% dan uji coba kelompok besar sebesar 96,54%. Dimana persentase ini berada pada interval 81-100%, sehingga media pembelajaran berbentuk

video animasi yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis dan mudah untuk digunakan.

- 3) Kriteria keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi diperoleh dari hasil sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan angket minat belajar siswa, dimana berdasarkan hasil nilai *N-Gain* dari 34 siswa terdapat 16 yang mengalami peningkatan dan penumbuhan minat belajar dengan kategori tinggi, 18 siswa dengan penumbuhan dan peningkatan dengan kriteria sedang, dan 2 siswa yang tidak mengalami peningkatan atau masih berada pada kategori minat belajar masih rendah. Selain itu, dilihat dari hasil persentase lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran yaitu 96,5%. Skor tersebut dengan kategori efektif, dan berdasarkan data hasil tes kemampuan belajar matematika siswa, terdapat 88,23% siswa yang mendapat nilai diatas KKTP setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif untuk digunakan.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Doratoon* yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bentuk aljabar di kelas VII SMP. Media ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta merangsang minat belajar siswa selama pembelajaran. Pemanfaatan teknologi berupa aplikasi *Doratoon* dalam pembuatan media pembelajaran ini memberikan dampak positif. Siswa dapat lebih mudah

memahami materi melalui pendekatan visual dan animasi yang menarik. Selain itu, keberadaan media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, membuat proses pembelajaran lebih dinamis, dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam bentuk media pembelajaran berbasis video animasi dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi matematika, khususnya bentuk aljabar di tingkat SMP.

5.3 Saran

1. Media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bentuk aljabar di kelas VII SMP dapat efektif digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan pendekatan yang inovatif dan menarik bagi siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan menggabungkan teknologi animasi dari aplikasi *Doratoon*, media pembelajaran ini dapat memvisualisasikan konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih jelas dan menarik. Ini membantu siswa dalam memahami materi secara lebih konkret dan mempertahankan minat mereka terhadap pelajaran. Pemanfaatan media ini di kelas dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, merangsang rasa ingin tahu mereka, dan meningkatkan keterlibatan dalam materi pelajaran. Sebagai bahan ajar, video animasi ini dapat menjadi tambahan yang berharga untuk mendukung metode

pengajaran konvensional, memberikan variasi dalam pendekatan pembelajaran, dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

2. Saran untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan variasi pendekatan adalah langkah yang sangat konstruktif untuk penelitian selanjutnya. Dengan mengintegrasikan teknologi dan variasi dalam media pembelajaran, penelitian tersebut memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.