

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan video pembelajaran matematika menggunakan aplikasi animaker untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa SD/MI pada materi pecahan senilai di kelas IV ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu: 1) Analisis (*Analysis*) yang meliputi analisis kebutuhan siswa dan analisis materi pembelajaran. 2) Desain (*Design*) yang meliputi perancangan konsep video pembelajaran matematika dan perancangan instrumen penilaian produk. 3) Pengembangan (*Development*) yang meliputi pengembangan produk, validasi dan revisi. 4) Implementasi (*Implementation*) yang meliputi uji coba lapangan. 5) Evaluasi (*Evaluation*) yang berisikan evaluasi penggunaan video pembelajaran matematika sebagai media pembelajaran di kelas.
2. Pengembangan video pembelajaran matematika yang dikembangkan peneliti dari segi kelayakan memperoleh skor presentase oleh ahli media 95,55% yang termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Perolehan skor presentase ahli materi adalah 93,33% dan 95,55% yang termasuk ke

dalam kriteria sangat layak. Dari segi kelayakan dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran matematika layak digunakan di Sekolah Dasar. Dengan menyajikan gambar dan alur yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari agar dapat membantu siswa memperhatikan dan merasa senang dalam belajar.

3. Berdasarkan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan video pembelajaran matematika, penilaian keefektifannya menghasilkan persentase sebesar 0,88 yang memenuhi kriteria tinggi. Maka hal tersebut menunjukkan bahwa produk efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika.

B. Saran

Adapun saran peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik

Guru diharapkan menggunakan berbagai media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika, tidak hanya salah satu saja, sehingga kemampuan memahami dan berpikir secara lebih luas dapat meningkat.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Produk yang dikembangkan peneliti berupa video pembelajaran matematika menggunakan aplikasi animaker dapat menjadi salah satu

alternatif bagi peneliti lain untuk dikembangkan dengan materi yang berbeda dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis.