

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan yang diuraikan menghasilkan kesimpulan berikut:

1. Menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE, proses pengembangan media video animasi pembelajaran untuk materi mengenal pecahan kelas II MI Islamiyah Ciwaru dilakukan dalam 5 tahapan, yaitu:

- a. Tahap analisis (*Analysis*)

Analisis ini terdiri dari tiga tahap. Analisis karakteristik dan masalah pembelajaran, analisis kompetensi, dan analisis fasilitas dan kebutuhan sekolah.

- b. Tahap desain (*Design*)

Pada langkah kedua ini, ada tiga langkah. Mereka adalah memilih materi dan media pembelajaran, membuat rancangan awal, dan membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP).

- c. Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) terdiri dari dua tahapan yaitu: pembuatan media dan tahap validasi.

- d. Tahap implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan keempat ini merupakan kegiatan yang menggunakan produk dan hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran, yang meliputi kelayakan dan

kemenerikan pada pembelajaran untuk meningkatkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

e. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan akhir ini menghasilkan respon siswi untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan dan diuji cobakan didalam kelas.

2. Kelayakan media video animasi pembelajaran "Sangat Layak" untuk digunakan. Karena hasil validasi dari ahli materi dan ahli media sama-sama mendapatkan nilai presentase 84%. Selain penilaian dari para validator ada juga penilaian respon siswi yang diperoleh 90%. Maka dilihat dari nilai presentase tersebut dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik yang mengalami kesulitan dan memahmi pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media video animasi pembelajaran, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan media video animasi pembelajaran ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut baik oleh guru maupun pengembang pendidik lainnya, dengan menyesuaikan permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi sehingga tujuan pembelajaran semakin efektif.
2. Pengembangan media video animasi pembelajaran tidak hanya dapat digunakan pada pembelajaran Matematika, akan tetapi bisa juga digunakan pada berbagai pelajaran diantaranya IPA, IPS, Bahasa Indonesia dan lain sebagainya. serta diharapkan pembelajaran ini dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru

untuk menjadi media pembelajaran yang mempermudah peserta didik memahami materi yang sedang dipelajari.