

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengembangan video animasi pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII di SMP Swasta Sultan Iskandar Muda Medan pada materi relasi dan fungsi menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap *Analysis* (analisis), tahap *Design* (desain), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (pengimplementasian), dan tahap *Evaluation* (evaluasi). Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Video animasi pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa layak digunakan serta telah memenuhi kriteria kevalidan. Ditinjau dari aspek kevalidan, video animasi pembelajaran didasarkan pada penilaian validator ahli media dan materi memperoleh skor rata-rata sebesar 95% dan 97% dan berada di kategori sangat layak Karena video animasi pembelajaran ini berada pada rentang 81% - 100% . .
2. Video animasi pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa layak digunakan serta telah memenuhi kriteria kepraktisan. Karena video animasi pembelajaran ini berada pada rentang 81% - 100%. Berdasarkan angket respon guru dan siswa, nilai kepraktisan dari hasil angket pada produk memperoleh nilai sebesar 87% dan 90%. Dari hasil angket tersebut, video animasi pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* masuk dalam kategori sangat praktis
3. Video animasi pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa telah memenuhi kriteria kekefektifan. Video animasi pembelajaran ini dinyatakan efektif

berdasarkan pada: 1) tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebanyak 91% siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai atau melebihi nilai ≥ 75 , 2) tercapainya indikator/ketuntasan tujuan pembelajaran, dimana rata-rata ketuntasan belajar melalui individual mencapai 89%, dan 3) Respon siswa yang diperoleh yaitu 87% dan apabila respon positif yang diberikan siswa lebih dari 80% maka respon siswa terhadap video animasi pembelajaran yang dikembangkan adalah positif. Dalam hal ini video animasi pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan dapat diterapkan secara efektif di sekolah.

4. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dimana kegiatan pembelajaran dengan video animasi pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* mengalami peningkatan rata-rata sebesar 33. Dari nilai rata-rata siswa dalam *pretest* sebesar 56 meningkat menjadi 89 pada *posttest*. Kemudian, pada analisis Gain yang dilakukan memperoleh rata-rata peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis secara keseluruhan sebesar 0,77, dimana terdapat 74% dari jumlah siswa mengalami peningkatan dalam kategori tinggi, 23% mengalami peningkatan dalam kategori sedang dan 3% dari jumlah siswa mengalami peningkatan dalam kategori rendah.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di lapangan maka terdapat beberapa saran yang dijadikan beberapa masukan agar kegiatan pembelajaran berjalan lebih menarik serta penelitian berikutnya berjalan lebih lancar, yaitu sebagai berikut.

1. Video animasi pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang telah dihasilkan serta sudah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dapat digunakan oleh guru atau pendidik dengan harapan dapat menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan siswa terutama dalam kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP pada materi relasi dan fungsi.

2. Penggunaan video animasi pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* ini bersifat fleksibel artinya media tersebut tidak hanya dapat ditayangkan sekali di depan kelas oleh guru, akan tetapi siswa dapat menggunakan media tersebut untuk mengulangi kembali pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Sehingga hal tersebut disarankan agar media dapat diberikan kepada siswa oleh guru untuk dipelajari di luar sekolah.

