

BAB V

Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Kualitas produk video animasi ini didapat dari empat jenis pengukuran, yaitu kevalidan, kepraktisan, keefektifan, dan peningkatan minat belajar matematika di SMA Negeri 11 Medan. Berdasarkan analisis dan pembahasan mengenai penelitian pengembangan ini, maka hasil dari uji produk video animasi memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan video animasi berasal dari penilaian ahli materi dan media. Lembar validasi yang diisi oleh ahli materi memiliki rerata 65,7 (persentase 91,2%) dengan kategori Sangat Valid dan perolehan rata-rata 61,0 (persentase 89,7%) dari ahli media pada kategori Sangat Valid.
2. Kepraktisan video animasi berasal dari hasil data angket yang diisi ahli materi, ahli media, pengajar, dan peserta didik. Perolehan rata-rata 39,67 (persentase 90,2%) dari ahli materi dengan kategori Sangat Praktis, rerata 39,67 (persentase 90,2%) dari ahli media pada kategori Sangat Praktis, guru merespon dengan total skor 41 (persentase 93,2%) pada kategori Sangat Praktis, dan respon 30 peserta didik memiliki rata-rata 37,2 (persentase 84,7%) dengan kategori Sangat Praktis.
3. Keefektifan video animasi berasal dari perolehan jawaban angket apresiasi siswa dan hasil tingkatan minat belajar peserta didik. Angket apresiasi dengan skor total 329 (persentase 91,4%) pada kategori Efektif karena $\geq 80\%$ dan hasil tingkatan minat belajar dari 45,7% menjadi 85,0% ada pada kategori Efektif karena $\geq 75,01\%$
4. Peningkatan minat belajar matematika siswa kelas X berasal dari kajian hasil jawaban angket belajar tanpa menggunakan video animasi (*pretest*) dan belajar dengan menggunakan video animasi (*posttest*) setiap masing-masing siswa dimana hasil *pretest* memiliki rata-rata 137,75 (persentase 45,7%) dan hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dengan rerata 254,75 (persentase 85,0%). Hasil peningkatan minat belajar matematika siswa dihitung dengan rumus N-Gain sebesar 0,70

dimana perolehan skor tersebut menunjukkan berada pada kategori Tinggi.

5.2. Saran

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran video animasi. Dengan adanya perolehan keterbatasan pada penelitian ini, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Saran untuk Sekolah

Instansi sekolah kiranya memberi dukungan terhadap kegiatan belajar mengajar agar menjadi lebih baik, misalnya dengan mempersiapkan dan menyediakan sarana serta prasarana sehingga peningkatan minat belajar matematika siswa dapat tercipta.

2. Saran untuk Pengajar

Guru sebaiknya memberikan arahan dan ajakan yang tak membosankan kepada para siswa pada saat belajar matematika yaitu melalui media pembelajaran video animasi. Sehingga proses belajar mengajar menyenangkan dan minat belajar matematika siswa juga meningkat.

3. Saran untuk Para Pengembang Lain

Para pengembang media pembelajaran lainnya diharapkan untuk lebih mencermati setiap kekurangan dari proses perencanaan dan pengembangan sebuah media pembelajaran agar dapat diperbaiki kedepannya sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.