

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah menyelesaikan serangkaian proses dan tahapan dalam pembuatan video pembelajaran animasi dengan tujuan meningkatkan hasil belajar matematika pada kelas IV SD Negeri 068083 Medan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan video pembelajaran animasi untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika kelas IV yang dikembangkan pada materi keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan powtoon layak digunakan
2. Pengembangan video pembelajaran animasi untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika kelas IV SD yang dikembangkan pada materi keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan powtoon efektif digunakan.

B. Implikasi

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disajikan dalam bentuk implikasi, baik secara teoretis maupun praktis:

1. Dampak pada Aspek Teoretis

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran matematika, terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelompok yang menggunakan video pembelajaran dengan kelompok yang tidak menggunakan media tersebut.

2. Dampak pada Aspek Praktis

a. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan panduan praktis yang berguna bagi guru-guru aktif maupun calon guru. sebagai fasilitator dalam pembelajaran Guru dapat mengintegrasikan penggunaan video pembelajaran animasi dalam proses pembelajaran setelah mengikuti pelatihan dan sosialisasi untuk memahami dan merancang video pembelajaran yang dimana media pembelajaran mempunyai peran yang signifikan di dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan metode pembelajaran yang cocok, guru memiliki potensi dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam menyajikan materi matematika secara lebih beragam dan menarik..

c. Guru tidak perlu terpacu dalam media pembelajaran konvensional. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video yang sedang berkembang ini pada eksplorasi tersebut dapat membuka pengalaman pendidik terhadap potensi penggunaan teknologi dan perangkat lunak kreatif dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran.

C. Saran

Dengan merujuk pada temuan dan efek penelitian yang telah diuraikan, beberapa rekomendasi yang bisa diberikan. diajukan melibatkan:

1. Pemanfaatan Video Pembelajaran Animasi

Video pembelajaran animasi dalam bentuk aplikasi video dianggap sebagai alat bantu yang berhasil meningkatkan pencapaian belajar dalam disiplin pelajaran matematika. Namun, perlu diingat bahwa peran guru sebagai fasilitator tetap krusial dalam memandu dan mendukung proses pembelajaran.

2. Peran Guru Sebagai Fasilitator

Guru diharapkan dapat berperan aktif sebagai fasilitator dengan memberikan pelayanan yang baik, termasuk menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan belajar dengan demikian, hubungan antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung dengan lebih efektif.

3. Penciptaan Lingkungan Belajar Positif

Pendidik memainkan peran besar dalam menciptakan peningkatan dalam pembelajaran yang sehat dan menyenangkan. Suasana kelas yang positif mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat optimal.

4. Dukungan Fasilitas Pembelajaran

Guru diharapkan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengakses video pembelajaran animasi. Hal ini memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

5. Pemantapan Minat Belajar

Guru perlu memastikan agar suasana ruang kelas tetap kondusif dan mendukung, sehingga dapat merangsang meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Tingkat minat belajar yang tinggi akan memberikan dampak positif pada tercapainya tujuan pembelajaran. Hingga saat ini, proses pembelajaran materi Pembelajaran matematika saat ini masih menerapkan metode konvensional yang

cenderung standar, kurang dalam desain, dan tidak sepenuhnya dapat memikat perhatian siswa dengan maksimal. Karenanya, disarankan untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih modern dan kreatif. Animasi dengan memanfaatkan aplikasi video sebagai alternatif yang lebih dinamis. Alasan utama penggunaan pembelajaran animasi dalam bentuk aplikasi video adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik yang lebih baik kepada siswa sehingga pembelajaran matematika dapat menjadi lebih berhasil dan lebih menarik.

