

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan video pembelajaran animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* materi membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dan desimal di kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya telah selesai dilaksanakan sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian pengembangan. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Video pembelajaran animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* materi membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dan desimal di kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya yang telah dikembangkan telah divalidasi oleh validator ahli materi yaitu Bapak Syahril, S.Pd., M.Pd. dengan skor akhir 4,35 dan dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan skor yang diperoleh persentase kelayakan sebesar 87% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian divalidasi oleh ahli media yaitu dosen yang ahli dalam teknologi pendidikan yaitu Bapak Harvei Desmon Hutahaeen, S.Kom., M.Kom. dengan skor akhir 4,7 dan dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan skor yang diperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran, maka video pembelajaran animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Video pembelajaran animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* materi membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dan desimal yang telah dikembangkan, telah divalidasi oleh Ibu Masrida Nababan, S.Pd. selaku guru kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh skor sebesar 4,35 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan skor yang diperoleh persentase kelayakan sebesar 87% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penilaian praktisi pendidikan, maka video pembelajaran animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* yang dikembangkan praktis untuk digunakan.
3. Video pembelajaran animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* materi membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dan desimal yang telah dikembangkan, telah di uji coba untuk melihat efektivitas media tersebut. Berdasarkan uji coba tersebut dilihat peningkatan hasil belajar dari masing-masing peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran video animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster*. Sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* nilai rata-rata siswa sebesar 51,05 dengan kategori “Kurang” dan kriteria ketuntasan “Tidak Tuntas”. Namun setelah menggunakan media pembelajaran video animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 84,74 dengan kategori “Sangat Baik” dan kriteria ketuntasan “Tuntas”. Berdasarkan rumus *N-Gain* diperoleh skor 0,69 dengan persentase 68,51 dengan kriteria cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut maka diketahui bahwa video pembelajaran ini efektif untuk digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan saran, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran video animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dan media pembelajaran video animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* dapat dengan mudah digunakan oleh siswa. Oleh sebab itu, akan lebih baik apabila siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran tersebut dengan maksimal agar mempermudah memahami materi khususnya pada materi membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dan desimal di kelas IV SD.

b. Bagi Guru

Guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi agar bisa menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi semangat dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya melengkapi alat belajar berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, agar media pembelajaran seperti video animasi dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan bagi penelitian dan pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi pada materi yang lainnya.

