

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *kinemaster* pada materi bangun ruang sisi datar, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pembuatan media ini diawali dengan melakukan desain, penyusunan skenario, serta melakukan editing sampai menghasilkan media yang menarik. Adapun aplikasi yang membantu dalam pembuatan media ini adalah dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* yang dapat diakses pada android dengan spesifikasi tertentu. Media pembelajaran yang dihasilkan berbentuk video yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar
- 2) Berdasarkan Kelayakan hasil analisis data validasi dari para ahli bahwa:
 - a) hasil validasi ahli media dengan rata-rata sebesar 84,16% dengan kategori sangat layak;
 - b) hasil validasi ahli materi dengan rata-rata sebesar 91,32% dengan kategori sangat layak;
 - c) hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan rata-rata sebesar 89,85% dengan kategori sangat layak, sehingga hasil validasi video pembelajaran termasuk kedalam kriteria sangat layak..
- 3) Berdasarkan keefektivan, hasil analisis data keefektivan bahwa:
 - a) ketuntasan klasikal siswa mencapai 90,9% dengan kategori sangat efektif;
 - b) ketercapaian tujuan pembelajaran $\geq 75\%$;
 - c) waktu dalam pelaksanaan pembelajaran dalam video pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dengan tidak melebihi pembelajaran biasa;
 - d) persentasi terhadap respon siswa mengenai video pembelajaran diperoleh sebesar 81,06%, sehingga video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* pada materi bangun ruang sisi datar dikategorikan sangat efektif.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian diatas dan pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran diatas bahwa peneliti memberikan saran dan rekomendasi kepada praktisi yang berminat menerapkan media pembelajaran yang menghasilkan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* dalam pembelajaran atau kepada peneliti lain yang ingin menindaklanjuti penelitian ini. Adapun saran dan rekomendasi dari peneliti adalah :

- 1) Video pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi media pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran baik dari rumah maupun dari sekolah, harus valid, praktis, efektif.
- 2) Bagi peneliti lain dapat melakukan penelitian sejenis dengan materi yang berbeda dan dapat diimplemetasikan dilingkungan sekolah yang jangkauannya lebih luas lagi
- 3) Bagi guru dapat mengembangkan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* pada android untuk menghasilkan materi matematika lainnya.