

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *software* animasi *blender 3d* dengan *powerpoint* untuk meningkatkan kemampuan *visual thinking* siswa SD Negeri 107399 Bandar Khalipah pada materi bangun ruang menggunakan model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan produk dimulai dari tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implement*), dan diakhiri dengan tahap evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Kualitas media pembelajaran berbasis *software* animasi *blender 3d* dengan *powerpoint* pada materi bangun ruang layak digunakan dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Ditinjau dari aspek kevalidan, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator materi dan media, dengan perolehan skor rata-rata berturut-turut 3,56 dan 3,2 yang mana keduanya memperoleh kategori sangat layak. Ditinjau dari aspek kepraktisan, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran. Dari hasil angket respon siswa diperoleh nilai kepraktisan dari produk yaitu sebesar 83,6% dan hasil angket respon guru memperoleh nilai kepraktisan sebesar 91,6%. Dikarenakan hasil angket respon guru dan siswa berada pada rentang 76% - 100%, maka media pembelajaran dikategorikan sangat praktis. Ditinjau dari

aspek keefektifan, media pembelajaran berbasis *software* animasi *blender 3d* dinyatakan efektif. Hal ini dilihat dari: a) tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebanyak 90% siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai nilai ≥ 75 , b) tercapainya indikator/ ketuntasan tujuan pembelajaran, dimana rata-rata ketuntasan belajar individual sebesar 86%, dan c) waktu pencapaian waktu pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *software* animasi *blender 3d* sama dengan waktu pembelajaran biasa serta sebanyak 83,6% dari total seluruh siswa merespon positif media pembelajaran berbasis *software* animasi *blender 3d* yang dikembangkan.

2. Peningkatan kemampuan *visual thinking* siswa yang diberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *software* animasi *blender 3d* mengalami peningkatan rata-rata sebesar 38, dari yang sebelumnya rata-rata siswa pada *pretest* adalah 48 meningkat menjadi 86 pada *posttest*. Dan berdasarkan analisis Gain diperoleh rata-rata peningkatan kemampuan *visual thinking* secara keseluruhan sebesar 0,72, dimana 26% mengalami peningkatan dalam kategori sedang dan 74% mengalami peningkatan dalam kategori tinggi.

5.2 Saran

1. Media pembelajaran berbasis *software* animasi *blender 3d* yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga disarankan kepada guru-guru untuk dapat menggunakan media ini sebagai pendukung pada saat mengajar pada materi bangun ruang yang akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar matematika dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
2. Dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *software* animasi *blender 3d* disarankan agar media yang bersangkutan berinteraksi langsung dengan siswa, tidak hanya ditampilkan di depan kelas oleh guru bidang studi.

3. Bagi para peneliti pengembangan yang ingin menggunakan aplikasi *blender 3d* sebagai media pembelajaran disarankan agar mempelajari terlebih dahulu dasar-dasar tentang aplikasi *blender 3d* agar tidak ada kesulitan saat proses pembuatan media.



THE
Character Building
UNIVERSITY