

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis film pendek telah selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai tahap-tahap pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa proses pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis film pendek ini dikembangkan berdasarkan prosedur penelitian pengembangan model 4D. dalam penelitian ini memiliki empat tahapan besar. Tahapan tersebut yaitu: (1) Tahap *Define*, (2). Tahap *Design*, (3). Tahap *Develop*, dan (4) Tahap *Disseminate*
2. Kevalidan media video pembelajaran dari validator ahli media mendapatkan skor 73 dengan persentase 85%, validator ahli materi mendapatkan skor 57 dengan persentase 95%, Kelayakan media video pembelajaran berdasarkan angket respon siswa yang diberikan kepada kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan skor 590 dan 1.700 dengan persentase 98% dan 94%. Peningkatan yang terjadi pada uji coba kelompok besar pretest dan posttest mencapai persentase 50%. Menurut persentase keseluruhan pretest dan posttest mengalami peningkatan. Dari perolehan ketuntasan hasil belajar siswa bisa dikatakan media video pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan

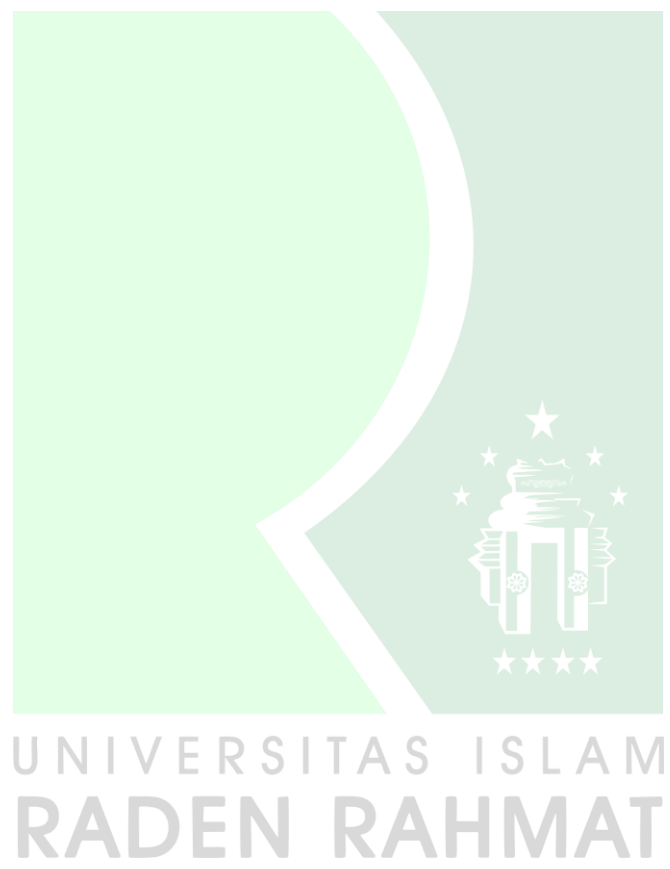
dibuktikan kenaikan prosentasi sebanyak 50%.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran animasi berbasis film pendek sangat valid, sangat layak, dan efektif dalam proses pembelajaran siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Klepu pada mata pelajaran Matematika materi pecahan.

B. Saran

Berkaitan dengan penelitian dan kesimpulan demi kemajuan dan keberhasilan proses pembelajaran, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Kepada lembaga, diharapkan dijadikan referensi untuk pembelajaran matematika selanjutnya sehingga proses pembelajaran khususnya dalam kondisi pandemi covid-19 dapat lebih bermakna dan menarik siswa untuk minta belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Serta menambah wawasan guru dalam memilih dan membuat media pembelajaran yang efektif untuk proses pembelajaran demi terwujudnya tujuan pendidikan.
2. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan dalam penelitian Research and Development dengan model 4D serta lebih bagus dan maksimal dalam pembuatan media video pembelajaran animasi berbasis film ini serta dapat dijadikan sebagai referensi.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Akbar, R. R. A., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 209. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2343>
- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arywiantari, D., Agung, A. . G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 2 singaraja. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 3.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Candralaela, F., Jubaedah, Y., & Ningsih, M. P. (2018). Penerapan Video Pembelajaran Untuk Peningkatan Kompetensi Pekerjaan Sosial Pada Peserta Didik Di SMKN 15 Bandung. *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 4(2), 82–92.

- DPR RI, P. R. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. *Demographic Research*, 49(0), 1-33 : 29 .
- Elok Mahmudah (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Menggunakan Adobe Flash Cs4 Untuk Smk Negeri 1 Blitar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1).
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Kristanto, W. (2018). Pengembangan Film Pendek Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 175–189. <https://doi.org/10.21009/jpud.121.15>
- Kusmini, U., & Zulyanti Z, Z. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Film Pendek untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Kelas V SDN 1 Sukaraja Kabupaten Sukabumi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(6), 228–236.
- Maghfiroh, Y., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 272–281. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.997>
- Mardini, G. . (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Teorema Pythagoras Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Doko Kabupaten Blitar*. Universitas Kanjuruhan Malang.
- Nafi', K. L. M. (2011). *Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8*.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Permadi, W., & Irawan, E. (2016). Memahamkan Konsep Pecahan pada Siswa

- Kelas IV Sdn Sumberejo 03 Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1735–1738.
<https://doi.org/10.17977/jp.v1i9.6740>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.
- Radita, N. (2018). Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Jaringan pada Materi Teori Graph. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.30651/must.v3i1.1463>
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>
- Setiawati, N., & Andriansyah, M. (2016). Pembuatan Animasi Dua Dimensi (2D) Kegiatan Administrasi dan Akademik Mahasiswa. *Jurnal Multimedia*, 7(1), 21–30.
- Wahid, A. (2018). *Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar* (. V.
- Wati, R. (2019). Manfaat Film Pendek Sebagai Media Audio Visual Dalam Katekese Bagi Orang Muda Katolik. *Ayan*, 8(5), 55.
- Widiani, L. S., Darmawan, W., & Ma'mur, T. (2018). Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 7(1), 123–132.

<https://doi.org/10.17509/factum.v7i1.11932>

Wijayanti, D. A., & Indrawati, M. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel*. 05(02), 1739–1749.

WORO, M. H. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Pecahan Peserta Didik Kelas Iv*.

Yuberti, Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(2), 90–95.

