

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknologi digital yang sejalan dengan metode pengembangan sistem pendidikan. Produk dari pengembangan ini berupa video animasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mengikuti pembelajaran dalam era digital. Dalam pembuatan video animasi pembelajaran ini memanfaatkan teknologi digital berbasis aplikasi seperti ibis paint, canva, dan capcut. Hasil pengembangan berupa video animasi menjadi media pembelajaran yang dapat mendukung siswa maupun guru dalam proses pembelajaran maupun mengajar.

Dalam pendekatan pembelajaran *contextual learning* dapat diterapkan dengan baik melalui pembuatan video animasi dalam pembelajaran matematika, penerapan ini diwujudkan dengan cara menghubungkan materi yang diajarkan dalam sebuah narasi, ilustrasi dalam situasi kehidupan nyata siswa, dan tampilan visual. Dengan cara ini, konsep pembelajaran matematika tidak hanya dipahami dengan aspek teori, tetapi juga di terapkan melalui pengalaman dalam kehidupan sehari-hari siswa untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan lingkungan siswa.

Penelitian yang telah dilakukan kepada siswa kelas III SD N Sentul dengan jumlah 18 siswa dengan pengambilan data melalui kuisioner dan kuis sederhana. Hasil dari tanggapan guru mengenai video animasi pembelajaran matematika dengan konsep *contextual learning* dengan uji kelayakan diperoleh skor keseluruhan 39 dari skor yang diharapkan 40, dengan presentase sebesar 97,5% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Sedangkan, hasil dari tanggapan siswa mengenai video animasi pembelajaran matematika dengan uji kelayakan video animasi pembelajaran matematika diperoleh skor keseluruhan 705 dari skor yang diharapkan 720, dengan persentase sebesar 97,91% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Sedangkan dari hasil uji pemahaman siswa dengan mengerjakan soal

sebanyak 10 butir diperoleh rata-rata 82,22 termasuk dalam kriteria “Sangat baik”, hasil dari uji pemahaman siswa menunjukkan nilai yang memperoleh skor <75 sebanyak 18 siswa.

## 5.2 Saran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mempunyai beberapa saran :

1. Bagi guru, dianjurkan untuk memanfaatkan secara optimal dalam penggunaan video pembelajaran dengan menerapkan *contextual learning* dalam proses mengajar. Dan guru harus terus meningkatkan keterampilan dalam mengajar dengan memanfaatkan teknologi saat ini di era digital.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat menggunakan video pembelajaran sebagai alat tambahan belajar di samping penjelasan langsung dari pengajar, video pembelajaran dapat dilihat maupun dipelajari diluar jam belajar di sekolah. Selain itu siswa juga dapat belajar dengan situasi di kehidupan sehari-hari.
3. Bagi peneliti selanjutnya maupun pengembang media, di rekomendasikan untuk menciptakan video pembelajaran dengan berbagai format dan durasi, serta mengembangkan media interaktif yang lebih variasi agar proses belajar lebih.