

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, disimpulkan bahwa proses pembuatan video animasi pembelajaran bangun ruang menggunakan metode ADDIE dimana terdiri dari beberapa tahapan yaitu analisis, desain, developmen, implementasi, dan evaluasi. Pembuatan video animasi pembelajaran bangun ruang menggunakan *software* Blender, *Adobe After effect*, *Adobe Premiere Pro*, dan *Adobe Illustrator*.

Materi yang disampaikan dalam video animasi pembelajaran diantaranya menyebutkan sisi, rusuk, titik sudut, sisi sejajar, sisi tegak lurus, rumus volume dan luas pada masing-masing bangun ruang. Dari hasil pengukuran pemahaman siswa terhadap video animasi pembelajaran bangun ruang ini yang dilakukan dengan cara pengambilan data nilai *pre-test* dan *post-test* kepada siswa yang berjumlah 15, menghasilkan Score N-Gain dengan nilai 0,57 berada dalam kategori sedang dan skor N-Gain efektivitas yaitu 57% dalam kategori cukup efektif.

Berdasarkan hasil pengujian kelayakan pembuatan video animasi untuk meningkatkan pemahaman materi bangun ruang kelas 4 di SD Negeri 2 Gunung Gajah dari segi validasi ahli media dengan guru wali kelas dan Dosen Amikom Surakarta mendapatkan nilai rating sebesar 90% dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan..

5.2. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya.

1. Penyampaian materi diharapkan lebih tersusun secara sistematis dan mencakup pembahasan yang lebih lengkap agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.
2. Tampilan video sebaiknya dibuat lebih menarik dengan memperhatikan aspek visual, animasi, dan audio yang interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Terakhir, disarankan agar pengembangan video pembelajaran tidak hanya terbatas pada materi bangun ruang, tetapi juga mencakup materi matematika lainnya sehingga manfaatnya dapat lebih luas dirasakan oleh siswa.