BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Video animasi 2D materi Bangun Datar berhasil dibuat sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III dan IV SD Negeri 1 Polan. Pembuatan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Video yang dihasilkan menyajikan materi bangun datar berupa persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, dan trapesium, yang dilengkapi dengan penjelasan ciri-ciri, sifat-sifat, rumus, contoh dalam kehidupan sehari-hari, narasi, animasi, serta kuis evaluasi. Produk akhir berupa video animasi 2D yang dapat ditampilkan melalui Smart TV, laptop, maupun proyektor.

Berdasarkan hasil validasi, video animasi 2D yang dikembangkan memperoleh penilaian yang menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 77,5% dengan kategori "Sangat Layak"**.** Sementara itu, penilaian materi dari guru kelas III memperoleh persentase sebesar 93,75% dan guru kelas IV sebesar 91,25%, yang keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak"**.** Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek media dan kesesuaian materi untuk digunakan sebagai media pembelajaran bangun datar bagi siswa kelas III dan IV di SD Negeri 1 Polan.

Hasil uji coba juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan video animasi 2D. Nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh siswa sebesar 47,78, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 80,83. Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,62 atau 62,63% yang termasuk dalam kategori "Sedang" dan tingkat efektivitas "Cukup Efektif"**.** Dengan demikian, penggunaan video animasi 2D materi Bangun Datar menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

5.2. Saran

Video animasi 2D yang dikembangkan masih menitikberatkan pada penyajian materi bangun datar, meliputi bentuk, ciri-ciri, sifat, keliling, luas, dan latihan soal. Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas siswa dalam menggunakan media masih terbatas pada menyimak materi dan mengerjakan kuis. Oleh karena itu, pengembang berikutnya dapat mengembangkan media dengan menambahkan aktivitas interaktif, seperti permainan edukatif, mencocokkan gambar bangun datar dengan karakteristiknya, maupun soal yang dilengkapi dengan umpan balik secara langsung. Pengembangan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif.