

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil uji validasi produk video animasi pembelajaran berbasis kontekstual pada materi pola bilangan kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Way Jepara menunjukkan bahwa produk sangat valid dengan rata-rata nilai 80.5%. Penilaian tersebut didapatkan dari rata-rata nilai hasil dari 3 validasi yaitu ahli media 80.5% masuk dalam kriteria sangat valid, ahli desain 81.8% masuk dalam kriteria sangat valid dan juga ahli materi 79.4% masuk dalam kriteria valid.
2. Hasil uji kepraktisan produk video animasi pembelajaran berbasis kontekstual pada materi pola bilangan kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Way Jepara menunjukkan bahwa produk sangat praktis dengan rata-rata nilai 84.05%. Penilaian tersebut didapatkan dari rata-rata nilai hasil respon 10 peserta didik.
3. Hasil uji efektifitas produk video animasi pembelajaran berbasis kontekstual pada materi pola bilangan menunjukkan bahwa video animasi pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran dikelas. Hal ini dilihat dari penilaian *pretest* dan *posttest* yang diujikan kepada peserta didik kelas VIII berisi 5 butir soal uraian dengan menggunakan uji hipotesis pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa $t_{tabel} = 1.833$ dan $t_{hitung} = 16.894$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya Ada pengaruh terhadap hasil belajar setelah menggunakan media video animasi pembelajaran berbasis kontekstual pada materi pola bilangan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran, sebagai berikut:

1. Video animasi pembelajaran membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar ketika disimpan dalam perangkat. Jadi, untuk pengembangan selanjutnya disarankan untuk menyiapkan kapasitas penyimpanan yang besar.

2. Video animasi pembelajaran dalam proses pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama. Jadi, untuk pengembangan selanjutnya disarankan untuk dapat memaksimalkan waktu sebaik mungkin untuk membuat video animasi pembelajaran.
3. Video animasi pembelajaran membutuhkan koneksi internet yang baik untuk menonton atau mengunduh video tersebut. Sehingga apabila tidak ada koneksi internet yang baik, maka peneliti selanjutnya dapat mencari alternatif lain dengan menggunakan *Wifi* ataupun jaringan lain yang mendukung koneksi internet yang baik.
4. Video animasi pembelajaran ini hanya terdapat satu materi. Sehingga perlu dikembangkan kembali video animasi pembelajaran berbasis kontekstual pada materi lain sesuai dengan kebutuhan peserta didik.