

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam pada materi Aritmatika Sosial kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Candipuro dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Peneliti melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik sehingga ditemukan permasalahan yaitu terbatasnya media pembelajaran yang digunakan di sekolah, kurang tertariknya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dan beragamnya sifat dan karakter peserta didik yang sangat memerlukan bimbingan. Selanjutnya, evaluasi yang dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap permasalahan yang timbul dan salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Tahap selanjutnya, peneliti membuat rancangan produk yang akan dikembangkan yaitu media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam yang berbentuk film animasi dan terdiri atas bagian pembukaan, bagian pembahasan dan soal evaluasi, serta bagian penutup. Evaluasi yang didapatkan dari tahap ini berupa rancangan produk yang siap disusun. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) dirancang menggunakan aplikasi pendukung yaitu *Ms. Word*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Character Animator*, *Adobe Media Encoder*, dan *Windows Movie Maker*. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam disusun sesuai rancangan produk, kemudian diuji kevalidan dan kepraktisan produk. Uji validasi produk dilakukan oleh 3 ahli materi, 3 ahli media, dan 2 ahli nilai-nilai Islam. Uji kepraktisan dilakukan oleh 10 peserta didik SMP Muhammadiyah 1 Candipuro. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) yang dikembangkan diperbaiki kembali sesuai dengan saran dan komentar dari para ahli dan responden. Tahap implementasi tidak dilakukan pada penelitian ini dan pengembangan produk lebih difokuskan untuk mengembangkan produk FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam yang valid dan praktis.

2. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam pada materi Aritmatika Sosial yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase yang didapat sebesar 88%. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam mendapat rata-rata persentase dari tiga ahli materi sebesar 82,48%, mendapat rata-rata persentase dari tiga ahli media sebesar 90,89%, dan mendapat rata-rata persentase dari ahli nilai-nilai Islam sebesar 92,5%.
3. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam pada materi Aritmatika Sosial yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis dengan rata-rata persentase dari 10 peserta didik SMP Muhammadiyah 1 Candipuro sebesar 94%.

B. Saran

Saran untuk pihak yang ingin mengembangkan media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam yaitu:

1. Dalam pembuatan media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) menggunakan jaringan internet dan memori yang cukup besar, agar lebih memudahkan sebaiknya ukuran media dapat diperkecil kembali supaya lebih efektif dan efisien serta dapat disimpan dan digunakan dengan baik.
2. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) yang dikembangkan menggunakan aplikasi pendukung yaitu *Adobe Character Animator* yang masih memiliki keterbatasan dalam pergerakan karakter dan film yang dihasilkan dalam bentuk film 2D, untuk memperjelas agar tampilan lebih nyata dapat menggunakan aplikasi perekam/pembuat animasi yang memiliki lebih banyak fitur sehingga dapat menghasilkan film dalam bentuk 3D.
3. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) yang dikembangkan hanya menampilkan adegan karakter film dari depan (satu arah), untuk menambah daya tarik film animasi dapat menggunakan perekaman film dari segala arah (depan, samping, dan belakang).
4. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) yang dikembangkan menggunakan teknik perekaman suara (*dubbing*) yang masih terpisah pada setiap kalimat dalam dialog percakapan film, untuk menghemat penyimpanan agar lebih mudah dalam proses peng-editan dapat menggunakan aplikasi perekaman gerakan dan suara secara bersamaan pada film.

5. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) dapat dikembangkan menggunakan aplikasi yang dapat diakses dengan laptop tanpa membayar agar animasi serta ilustrasi yang dibuat lebih banyak, bervariasi dan lebih menarik untuk digunakan dalam film.
6. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) dapat digunakan sebagai pendamping bahan ajar lain, karena berisi pembahasan, contoh soal, serta soal evaluasi yang dapat membantu penyampaian materi di kelas.