

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi matematika untuk siswa tunagrahita di SLB Negeri Kota Banjarbaru telah berhasil dilaksanakan melalui metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model 4D. Proses pengembangan ini dilakukan secara sistematis melalui empat tahapan, yaitu *Define* (analisis kebutuhan), *Design* (perancangan media), *Develop* (validasi ahli dan uji coba), hingga *Disseminate* (penyebaran terbatas). Melalui tahapan tersebut, berhasil dihasilkan sebuah produk media pembelajaran yang siap diimplementasikan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid. Kelayakan ini didasarkan pada hasil penilaian yang sangat tinggi dari para ahli materi dan media. Penilaian ini menegaskan bahwa isi materi, penyajian, dan aspek visual pada video animasi telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa tunagrahita.
3. Media pembelajaran ini terbukti sangat praktis untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Kepraktisan tersebut didukung oleh respons yang sangat positif dari guru maupun siswa. Hasil ini menunjukkan

bahwa video pembelajaran mudah digunakan, menarik, dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.

4. Media video pembelajaran ini terbukti efektif. Keefektifan media ini ditunjukkan oleh kemampuan siswa dalam memahami materi, yang terlihat dari pencapaian hasil belajar siswa yang sangat baik. Dengan demikian, media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan.

B. Saran

Adapun saran dari peneliti setelah melaksanakan penelitian pada siswa kelas 12 SLB Negeri Kota Banjarbaru sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru di SLB diharapkan dapat memanfaatkan video animasi ini sebagai alternatif media pembelajaran dalam menjelaskan materi penjumlahan berbentuk cerita. Guru juga sebaiknya tetap membimbing siswa secara intensif saat menggunakan media agar pemahaman siswa lebih maksimal, mengingat keterbatasan kognitif siswa tunagrahita.

2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat proyektor, laptop, atau televisi. Produk media ini dapat dijadikan salah satu sumber belajar tambahan untuk memperkaya bahan ajar di SLB Negeri Kota Banjarbaru serta meningkatkan mutu layanan pendidikan khusus.

3. Bagi Siswa

Siswa tunagrahita diharapkan dapat menggunakan media video animasi ini untuk berlatih secara mandiri, dengan pendampingan guru atau orang tua, agar lebih terbiasa memahami konsep penjumlahan melalui soal cerita. Siswa juga diharapkan termotivasi untuk belajar lebih aktif dan berani mencoba menjawab soal yang terdapat dalam media pembelajaran.

4. Bagi Penulis

Penulis menyadari bahwa media yang dikembangkan masih terbatas pada materi penjumlahan. Oleh karena itu, perlu pengembangan lebih lanjut ke materi matematika lain yang relevan dengan kebutuhan siswa. Penulis juga berharap dapat meningkatkan kualitas desain visual dan interaktivitas media di masa mendatang.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian berikutnya diharapkan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian lebih representatif. Pengembangan media dapat diarahkan pada bentuk yang lebih interaktif berbasis aplikasi digital, sehingga siswa tidak hanya menonton tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan materi dan soal. Peneliti selanjutnya dapat menguji media ini pada jenjang kelas lain, baik di SLB maupun sekolah inklusi, untuk melihat efektivitasnya pada konteks yang lebih luas.