

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media audio visual berbasis *motion graphic* pada materi aritmetika sosial untuk siswa kelas VII MTsN 2 HSU, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media audio visual berbasis *motion graphic* menggunakan *website powtoon* dan berbantuan aplikasi *kinemaster* pada materi aritmetika sosial dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap penerapan, dan tahap evaluasi.
2. Produk pengembangan media audio visual berbasis *motion graphic* pada materi aritmetika sosial mendapatkan predikat sangat valid setelah melalui penilaian oleh para ahli dengan persentase kevalidan 89,92% kriteria “sangat valid”. Hasil tersebut terdiri dari 2 penilaian yaitu yang pertama dari validator ahli materi yang mencakup aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian dengan persentase rata-rata 88,16% kriteria “sangat valid” dan yang kedua dari validator ahli media yang mencakup aspek kelayakan media dengan persentase rata-rata 91,67% kriteria “sangat valid”.
3. Produk pengembangan media audio visual berbasis *motion graphic* mendapatkan predikat sangat praktis setelah melalui penilaian oleh guru mata

pelajaran, siswa pada uji coba kelompok kecil (6 responden) dan uji coba kelompok besar (30 responden) dengan persentase kepraktisan 89,28% kriteria “sangat praktis”. Hasil tersebut terdiri dari 3 penilaian yakni dari guru mata pelajaran yang memberikan nilai persentase kepraktisan 93,42% kriteria “sangat praktis”, siswa uji coba kelompok kecil yang memberikan nilai persentase kepraktisan 89,91% kriteria “sangat praktis” dan siswa uji coba kelompok besar memberikan nilai persentase kepraktisan 84,52% kriteria “sangat praktis”.

4. Adapun keefektifan produk pengembangan media audio visual berbasis *motion graphic* pada materi aritmetika sosial dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan melakukan *pretest* dan *posttest* yang dimana peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen mendapat skor *N-Gain* 0,796 dengan rata-rata nilai 82,767 jauh lebih tinggi dari peningkatan hasil belajar kelas kontrol yang mendapat skor *N-Gain* 0,506 dengan rata-rata nilai 59,733. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mendapat predikat efektif. Hasil tersebut diperkuat dengan hasil analisis hipotesis menggunakan *uji-t* dengan kesimpulan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan hasil belajar pada kedua kelas.

B. Saran

Beberapa saran untuk penelitian pengembangan media audio visual berbasis *motion graphic* pada materi aritmetika sosial adalah sebagai berikut.

1. Saran untuk siswa: Pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis *motion graphic* pada materi aritmetika sosial merupakan salah satu metode belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun karena di *share* di *youtube*. Media pembelajaran ini telah disajikan secara interaktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman belajar pada materi aritmetika sosial.
2. Saran untuk guru: Pengembangan bahan ajar seperti media pembelajaran audio visual berbasis *motion graphic* pada materi aritmetika sosial ini dapat dikembangkan dan diperbaharui lagi sesuai dengan materi yang lain ataupun kurikulum yang ingin diterapkan sehingga membuat siswa bersemangat dan tidak bosan dalam belajar matematika.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya: Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti masih sangat terbatas, terutama pada cakupan materi, fitur dan tata letak tampilan. Materi yang disajikan hanya terbatas pada materi aritmetika sosial sehingga perlu adanya perluasan cakupan materi ataupun pengembangan pada fitur media dan tata letak tampilan untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik lagi.