

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pengembangan data uji coba media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *powerpoint* berbantuan *software blender* pada materi jaring-jaring kubus dan balok untuk siswa kelas V SDN 08 Surau Gadang diperoleh simpulan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis animasi pada materi jaring-jaring kubus dan balok siswa kelas V SD yang dihasilkan memenuhi kriteria Valid oleh dosen ahli materi dengan presentase **85,41%**, dan ahli media Valid dengan presentase **86,54%**, dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa validasi materi dan validasi media pembelajaran berbasis animasi pada hasil analisis validitas diperoleh rata-rata **85,97%** yang sudah memenuhi kriteria Valid.
  
- b. Media pembelajaran berbasis animasi pada materi jaring-jaring kubus dan balok siswa kelas V SD yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat praktis dengan presentase rata-rata yang sama, baik guru maupun siswa yaitu **90,99%** dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa praktikalitas guru dan siswa pada hasil analisis praktikalitas diperoleh rata-rata **90,99%** yang sudah memenuhi kriteria sangat praktis dan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran di sekolah dasar.

## B. Saran

Bedasarkan kesimpulan data, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *powerpoint* berbantuan *software blender* pada materi jaring-jaring kubus dan balok di kelas V adalah sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik, berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan, media pembelajaran berbasis animasi pada materi jaring-jaring kubus dan balok yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu *alternative* media pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, dengan adanya media pembelajaran animasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta meningkatkan hasil pemahaman peserta didik khususnya pada kelas V Sekolah Dasar.
- c. Bagi peneliti lain yang merasa tertarik pada media pembelajaran berbasis animasi pada materi jaring-jaring kubus dan balok agar dapat melanjutkan penelitian ini ke tingkat yang lebih tinggi.
- d. Bagi pembaca, dapat di harapkan untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *powerpoint* berbantuan *software blender* 3D pada materi jaring-jaring kubus dan balok.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amir, Almira. 2014. Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Jurnal Forum Pedagogik*, 6 (01), 72-89.
- Amrina, Zulfa dkk. (2018). *Pembelajaran matematika*. Padang: Erka
- Amrina, Zulfa dkk. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SD Negeri 38 Kuranji. *Jurnal Cerdas Proklamator*. Vol 3. No 1. Hlm 1-9.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Akbar, Syahrul, M. N. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blender 3d Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Dewi, R. (2015). Pengaruh Penggunaan Powerpoint dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 91–98.
- Hanso, B. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 4(20), 1–23.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i1.266>
- Isro'alun. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 64-68.
- Marsigit, dkk. (2018). *Matematika untuk sekolah dasar sebuah pendekatan realistik reflektif*. Yogyakarta: Matematika
- Munir. (2012). *Konsep dan Aplikasi dalam pendidikan*. Diambil dari: <https://www.pdfdrive.com/multimedia-konsep-aplikasi-dalam-pendidikan-e160108089.html>.
- Rosyid, M. Z, Sa'diyah. H, & Septina. N. (2020). *Ragam media pembelajaran*.

Malang: Literasi Nusantara.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*.

Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Utari, S., & Ramadan, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2810-2815.