

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian pengembangan dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video interaktif ini diperoleh data diantaranya: 1) terkait analisis masalah yaitu kurangnya minat belajar siswa karena media pembelajaran yang monoton hanya menggunakan buku dan lembar kerja siswa (LKS); 2) Desain yang dihasilkan berupa media pembelajaran video interaktif . Video interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan beberapa gabungan aplikasi seperti capcut, renderforez, dan beberapa aplikasi lainnya. Materi yang disajikan sesuai dengan buku tema 1 kelas III sub tema 1 pembelajaran 1. Spesifikasi video interaktif ini meliputi wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Spesifikasi produk yang dibuat peneliti adalah produk berbentuk video pembelajaran interaktif, keterangan yang disajikan sesuai buku Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan makhluk hidup Sub Tema 1 ciri-ciri makhluk hidup pembelajaran1, pembuatan video menggunakan beberapa platform berbasis digital renderforez, capcut, powtoon, dan canva, video berdurasi kurang lebih 15 menit, dan ukuran file kurang lebih sebesar 10.1mb. 3 Tingkat kevalidan media video interaktif dinyatakan sangat tinggi yang diperoleh dari 3 pakar yaitu 2 validasi ahli materi 96%, 1 validasi ahli media 98,6%, uji coba kecil 75% dan uji coba besar mendapat skor 93,61% dengan kateori “sangat

kuat”.

2. Efektifitas media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan dari hasil Uji N Gain mendapat kategori “efektif” untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dalam hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian Uji N Gain dari nilai *post test* dan *pre test* memperoleh N-Gain Score 87,2% .

B. Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Materi pada video pembelajaran matematika dapat dikembangkan lebih luas dengan menambahkan kompetensi dasar yang lain.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian eksperimen ataupun penelitian tindakan kelas agar dapat diketahui efektivitas penggunaan video pembelajaran matematika dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran yang lain.