

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* pada pokok bahasan pembagian bilangan dengan dua angka mengacu pada langkah-langkah model *addie*. Tahapan pengembangan ini melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Hasil uji kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* oleh para ahli mendapatkan hasil yang sangat layak, yaitu oleh validator ahli media sebesar 96,36% dalam kategori sangat layak, validator ahli bahasa sebesar 80% dalam kategori sangat layak, dan validator ahli materi sebesar 96% dalam kategori sangat layak. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *canva* layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Hasil kepraktisan guru dan siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *canva* menunjukkan hasil respon guru sebesar 96% dan respon siswa sebesar 95,25% dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *canva* ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.
4. Hasil uji efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis *canva* menunjukkan bahwa nilai *N-Gain* sebesar 0,49 dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva*, beberapa implikasi telah diperoleh, yaitu:

1. Sebagai motivasi untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *canva* yang lebih menarik lagi.
2. Sebagai media atau alat pendukung untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa.
3. Sebagai sarana memberikan dorongan kepada siswa saat belajar matematika, khususnya dalam materi pembagian dengan bilangan dua angka.
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru dalam proses pembelajaran.

C. Rekomendasi

1. Jika ingin mengembangkan media pembelajaran video animasi, perlu memperhatikan lebih banyak keselarasan antara substansi materi dan kebutuhan kapasitas siswa. Selain itu, penting juga untuk memperhatikan model pembelajaran yang digunakan.
2. Media pembelajaran video animasi berbasis *canva* ini sudah bagus untuk digunakan dalam materi pembagian dua angka pada tingkat SD/MI, namun belum tentu cocok untuk jenjang pendidikan lainnya.
3. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* masih terbatas pada pembagian dengan bilangan dua angka sehingga disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk materi lainnya.