

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi penyajian data, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Kualitas media pembelajaran berbasis *powtoon* memperoleh hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media sebesar 86% yang berada pada kategori sangat layak. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi sebesar 87,9% yang berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian dan saran dari dosen ahli media dan materi, media pembelajaran yang telah dikembangkan dan direvisi telah valid dan layak untuk digunakan dan di uji cobakan kepada siswa dan guru.
2. Hasil penilaian berdasarkan angket respon guru memperoleh nilai sebesar 83,8% yang berada pada kategori sangat praktis. Sedangkan hasil penilaian respon siswa berdasarkan angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 85,08% yang berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* yang telah dikembangkan mendapatkan respon yang baik dari guru dan siswa dan memperoleh kriteria “sangat praktis”.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* didasari oleh model R & D. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* dimulai pada tahap analisis, yaitu menganalisis situasi dan kondisi sekolah, kurikulum dan karakteristik peserta didik. Tahapan selanjutnya yaitu merancang media pembelajaran berbasis *powtoon* yang akan dikembangkan. Setelah itu dilanjutkan dengan memvalidasikan *powtoon* kepada dosen ahli media dan materi. Tahap selanjutnya yaitu implementasi dengan melakukan uji coba *powtoon* kepada guru dan siswa. Tahap terakhir yaitu evaluasi yaitu melakukan evaluasi terhadap hasil penilaian respon guru dan siswa.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis *powtoon* layak dipertimbangkan sebagai salah satu sumber pembelajaran mandiri bagi siswa yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas maupun dirumah.
2. Guru dapat membuat media pembelajaran berbasis *powtoon* dengan menggunakan materi matematika yang lainnya.
3. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* dapat mempertimbangkan animasi dan audio yang digunakan sehingga dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.
4. Dalam keadaan normal, hendaknya penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* dilakukan dengan mencari keefektifan bagi peneliti selanjutnya.