

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual dengan menggunakan aplikasi Powtoon dilaksanakan dengan menggunakan metode 4D yaitu menggunakan 4 tahap. Tahap *define* merupakan analisis kebutuhan peserta didik dengan melakukan observasi, wawancara serta penyebaran angket sehingga mendapatkan jenis produk yang seperti apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Tahap *design* dilakukan dengan merancang isi tampilan dari media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*. tahap *develop* dilakukan dengan mengembangkan dan memperbaiki media pembelajaran yang dibuat berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi serta uji kelayakan terhadap 30 orang peserta didik. Tahap *dessiminate* dilakukan dengana menyebarkan media pembelajaran yang telah layak kepada peserta didik dan kepada masyarakat umum melalui link *youtube*.

2. Hasil penilaian uji kelayakan Media Pembelajaran berbasis audiovisual dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran sejarah peminatan untuk siswa kelas X IPS SMA Negeri 21 Medan oleh ahli materi setelah dilakukannya revisi mendapatkan skor rata-rata 4,74 dengan persentase 94,73% yang meliputi aspek kelayakan isi, Kelayakan Penyajian dan kesesuaian dengan media. Sehingga dapat dikategorikan “sangat valid”.
3. Hasil penilaian uji kelayakan Media Pembelajaran berbasis audiovisual dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran sejarah peminatan untuk siswa kelas X IPS SMA Negeri 21 Medan oleh ahli media setelah dilakukannya revisi produk, mendapatkan skor rata-rata 4,78 dengan persentase 95% yang meliputi aspek tampilan/visual, aspek software/aplikasi, aspek penyajian, dan aspek manfaat. Sehingga dapat dikategorikan “sangat valid.”
4. Hasil penilaian uji kelayakan Media Pembelajaran berbasis audiovisual dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran sejarah peminatan untuk siswa kelas X IPS SMA Negeri 21 Medan oleh peserta didik mendapatkan skor 4,13 dengan persentase 82,6% yang meliputi aspek kemenarikan produk, aspek hasil produk, aspek manfaat produk sehinggadapat dikategorikan baik.
5. Efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diakukan oleh guru mata pelajaran sejarah peminatan yang menunjukkan bahwa nilai 30 peserta didik telah mencapai KKM dengan rata-rata nilai 83,8.

5.2 Saran

Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual dengan menggunakan aplikasi Powtoon sehingga membutuhkan akun yang sudah Pro sehingga efek animasi dan durasi video dapat diperpanjang. Jika hanya menggunakan powtoon yang standar, maka durasi video tidak boleh lebih dari 3 menit dan animasi yang tersedia juga sedikit. Hal ini membutuhkan biaya ekstra jika akun powtoon yang dimiliki dapat mengakses seluruh fitur yang tersedia. Materi yang dikembangkan hanya disajikan untuk pertemuan pertama yaitu dengan pokok pembahasan sejarah sebagai ilmu dan peristiwa. Padahal dalam Silabus, dibutuhkan 3 kali pertemuan untuk menuntaskan materi pokok sehingga diharapkan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis audiovisual dengan menggunakan aplikasi Powtoon dapat terlaksana dengan baik.