

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan (Research and Development), dengan tujuan untuk pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* didasari oleh model pengembangan R&D. Tahapan dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi produk, desain naskah dan produk media video animasi pembelajaran, pengujian, revisi, validasi, implementasi di sekolah yang di teliti kemudian di evaluasi. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas IX mata pelajaran matematika pokok bahasan kekongruenan dan kesebangunan di SMP IT Ad-Durrah. Hasil uji kelayakan berdasarkan validasi oleh ahli materi dicapai dengan presentase 94,9 % sehingga termasuk ke dalam kategori “sangat valid”. Sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh skor 94,7% termasuk ke dalam kategori “sangat valid”. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mendapat nilai dengan kriteria valid berdasarkan penilaian validator ahli materi dan ahli media. Hasil uji kepraktisan berdasarkan hasil uji coba tahap awal didapatkan persentase 95% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mendapat kualifikasi praktis berdasarkan hasil uji coba tahap awal. Sehingga dilanjutkan uji coba lapangan dengan persentase skor total 95,4% dengan kategori sangat praktis. Dan berdasarkan respon guru mendapatkan persentase skor total 92,5% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mendapatkan kualifikasi praktis berdasarkan hasil uji coba guru dan siswa.

Hasil uji keefektifan berdasarkan hasil tes saat dilakukan uji lapangan memenuhi kriteria efektif karena persentase ketuntasan siswa mencapai 80% yang melebihi batas ketuntasan 75%.

2. Kemampuan representasi matematis siswa setelah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* kategori baik sekali terdapat 13 siswa, kategori baik terdapat 15 siswa, kategori cukup ada 4 siswa, dan kategori kurang terdapat 3 siswa. Pada aspek Visual diperoleh nilai rata-rata 87,1 % dari nilai total maksimal siswa dengan kategori baik sekali 20 siswa (57%), baik 12 siswa (34%) dan kurang 3 siswa (9%). Pada aspek visual ini memperoleh nilai rata-rata skor yang paling tinggi dibanding dengan aspek lainnya yaitu simbolik dan verbal. Selanjutnya pada aspek simbolik diperoleh nilai rata-rata 69,6% dari nilai total maksimal, untuk kategori baik sekali terdapat 8 siswa (23%), kategori baik 11 siswa (31%), kategori cukup 10 siswa (28%) kategori kurang dan kurang sekali terdapat masing-masing 3 siswa (9%). Pada kategori ini, perolehan nilai rata-rata aspek simbolik adalah yang terendah dibanding aspek yang lain. Dan aspek yang ketiga yaitu aspek verbal, yang memperoleh nilai rata-rata 70,35% dari nilai maksimal. Rinciannya yaitu sebanyak 8 siswa masing-masing berada pada kategori baik sekali dan baik (23%), 16 siswa pada kategori cukup (45%), dan 3 siswa pada kategori kurang (9%). Penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi kekongruenan dan kesebangunan memperlihatkan bahwa kemampuan representasi matematis siswa tertinggi ada pada aspek visual, selanjutnya aspek verbal, dan aspek simbolik. Hal itu disebabkan karena media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini menggunakan multimedia interaktif kerana tampilannya yang menarik dan mendukung kegiatan pembelajaran yang memuat teks, gambar, audio dan animasi. Selain itu hasil penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dalam proses belajar mengajar matematika khususnya materi kekongruenan dan kesebangunan dapat membangkitkan keingintahuan, minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa

5.2. Saran

Beberapa hal yang peneliti sarankan sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini yaitu:

1. Fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dan mengetahui bagaimana kemampuan representasi matematis siswa setelah menggunakan media. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan tidak hanya melihat bagaimana kemampuan siswa, namun perlu dikembangkannya dengan melihat bagaimana perbedaan kemampuan siswa yang diajarkan dan tidak diajarkan dengan media pembelajaran.
2. Penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi kekongruenan dan kesebangunan memperlihatkan bahwa kemampuan representasi matematis siswa tertinggi ada pada aspek visual, Hal itu disebabkan karena media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini menggunakan multimedia interaktif kerana tampilannya yang menarik dan memuat teks, gambar, audio dan animasi. Sehingga disarankan bagi siswa terlibat penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk mendukung proses pembelajaran di kelas dan membangkitkan keingintahuan, minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa
3. Media Pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dijadikan rujukan untuk membuat suatu komponen media pembelajaran dengan materi lain guna menumbuh kembangkan kemampuan representasi matematis siswa. Dan rujukan bagi penelitian dalam melakukan tahanan penyebaran (produksi massal) kedalam skala yang lebih besar agar media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dihasilkan dapat diterapkan untuk sekolah SMP yang lain.
4. Dalam pelaksanaan dengan menggunakan media pembelajaran, selain guru hanya menggunakan infokus untuk mengarahkan siswa dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran, akan lebih baik lagi masing-masing siswa menggunakan media pembelajaran dengan handphone, Sehingga proses pembelajaran lebih terarah dan membentuk kemandirian belajar peserta didik.