

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Merujuk pada hasil penelitian, diperoleh produk media interaktif melalui aplikasi *powtoon* yang valid, praktis, dan efektif. Berikut adalah penjabaran simpulan penelitian:

- a. Hasil kelayakan produk yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi, media dan bahasa, hasil penilai materi mendapatkan presentase 97,5% capaian sangat layak, selanjutnya, hasil penilaian ahli media tahap I mendapatkan presentase 76% capaian layak dan mendapatkan revisi untuk diperbaiki dan mendapatkan presentasi pada tahap II sebesar 89,5% capaian sangat layak. Terakhir, hasil penelaian ahli bahasa mendapatkan presentase 96% capaian sangat layak. Sehingga dapat di konklusikan media interaktif melalui aplikasi *powtoon* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses belajar.
- b. Media interaktif melalui aplikasi *powtoon* memenuhi kriteria praktis. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji praktis uji kepraktisan pada guru kelas VII-1 memperoleh 94% dengan katagori sangat praktis dan guru kelas V11-2 memperoleh hasil 96% dengan katagori sangat praktis. Dan uji praktis dilakukan kepada siswa dengan perolehan 23 dari 30 siswa menyatakan media interaktif melalui aplikasi *powtoon* sangat praktis digunakan, dan 7 dari 30 siswa menyatakan media interaktif praktis digunakan.

c. Hasil keefektifan dari hasil belajar menggunakan media interaktif memperoleh hasil uji N-Gain 0,73 dengan katagori tinggi yang dilakukan dengan proses pretest dan posttest kepada siswa dengan materi keberagaman bangsa Indonesia dengan Bhineka Tunggal Ika. Sehingga dapat disimpulkan media interaktif melalui aplikasi *powtoon* memiliki tingkat keefektifan untuk meningkatkan hasil belajar. Penilaian afektif menunjukkan bahwa dari 30 siswa, 25 siswa (83,3%) memiliki sikap sangat positif terhadap keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, sedangkan 5 siswa (16,6%) menunjukkan sikap positif. Ini mencerminkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai toleransi, penghargaan, dan persatuan yang kuat di kalangan siswa. Dan penilaian psikomotorik menunjukkan bahwa dari 30 siswa, 16 siswa (53%) mencapai kategori "Sangat Baik" dengan skor 17-20, sementara 14 siswa (47%) berada dalam kategori "Baik" dengan skor 13-16. Ini menunjukkan keterampilan teknis yang sangat baik hingga baik dalam penggunaan media digital, termasuk navigasi, manipulasi konten, penggunaan aplikasi, serta kolaborasi digital.

## 5.2 Implikasi

Penelitian dan pengembangan media interaktif melalui aplikasi *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar telah terlaksana. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun implikasi dari pengembangan media interaktif melalui aplikasi *powtoon* ini adalah:

### a. Bagi Peneliti

Dengan adanya tugas akhir berupa penelitian pengembangan yang dijadikan

karya ilmiah berbentuk tesis, membantu peneliti mengembangkan idenya dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan. Selain itu, peneliti memiliki pengetahuan tentang analisis data penelitian dan mendapat pengalaman langsung terjun ke lapangan untuk mengamati subjek penelitian dan mengambil data.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan menjadikan media interaktif melalui aplikasi *powtoon* sebagai sumber belajar tambahan atau suplemen yang mendukung kegiatan belajar mengajar khususnya materi keberagaman bangsa Indonesia. Selain itu, dengan adanya media interaktif melalui aplikasi *powtoon* siswa dapat belajar kapanpun dan di manapun dengan memanfaatkan *smartphone* yang terintegrasi dengan video pembelajaran sehingga konsep dari materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa yang melaksanakan pembelajaran secara mandiri.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru untuk terus mengembangkan karyanya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hasil penelitian berupa media interaktif melalui aplikasi *powtoon* yang di dalamnya terdapat soal-soal hasil belajar dapat digunakan oleh guru untuk mengukur kemampuan hasil belajar materi keberagaman bangsa Indonesia siswa kelas VII.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan rujukan bagi pihak sekolah untuk menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran yang inovatif

dan kreatif sesuai dengan kebutuhan belajar siswa madrasah tsanawiyah.

e. Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pemerintah dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang lebih modern dan berbasis teknologi. Implementasi media interaktif seperti aplikasi Powtoon dalam pembelajaran dapat mendorong pemerintah untuk menyediakan lebih banyak pelatihan dan sumber daya bagi guru dalam menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pemerintah untuk mengalokasikan anggaran guna meningkatkan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah, memastikan semua siswa memiliki akses yang sama terhadap sumber belajar digital. Kebijakan ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara nasional dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media interaktif aplikasi *powtoon* ini adalah media belajar untuk membantu dalam proses penyampaian pembelajaran, maka dari itu posisi guru sebagai fasilitator masih sangat di perlukan.
2. Sebagai fasilitator, guru berperan dalam memberikan pelayanan termasuk ketersediaan fasilitas guna memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar bagi peserta didik khususnya pada penggunaan media interaktif.
3. Guru juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, suasana ruang kelas yang kondusif dan mendukung sehingga

dapat menyebabkan minat belajar peserta didik menjadi lebih baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4. Membentuk kelompok belajar atau komunitas guru untuk berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam penggunaan media interaktif.
5. Mengadakan pelatihan rutin bagi guru tentang penggunaan Powtoon dan media interaktif lainnya untuk memastikan mereka selalu up-to-date dengan fitur terbaru dan metode pengajaran yang inovatif.
6. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai rujukan untuk melakukan penelitian sejenis atau melanjutkan penelitian ini dengan memperhatikan hal-hal penting yang mungkin saja ditemukan dalam penelitian ini.

