

BAB V

KESIMPULAN, IMPIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *Powtoon* yang peneliti kembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Maka didapatkan hasil dari perolehan penilaian yaitu:

1. Ahli materi memberikan penilaian dengan perolehan skor rata-rata sebesar **97,88%** berarti termasuk dalam kriteria **sangat baik**.
2. Ahli media memberikan penilaian dengan perolehan skor rata-rata sebesar **96,74%** berarti termasuk dalam kriteria **sangat baik**.
3. Uji coba lapangan pada siswa kelompok kecil memperoleh skor rata-rata sebesar **82%** berarti termasuk dalam kriteria **baik**. Kelompok sedang memperoleh skor rata-rata sebesar **84,66%** berarti termasuk dalam kriteria **baik**. Kelompok besar memperoleh skor rata-rata sebesar **91,80%** berarti termasuk dalam kriteria **sangat baik**. Dari ketiga tahapan, hasil uji coba produk pada siswa mengalami peningkatan.

Dapat disimpulkan dari skor rata-rata ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok besar diperoleh skor rata-rata sebesar **90,60%** berarti termasuk dalam kriteria **sangat baik** sehingga penggunaan media aplikasi *Powtoon* dinyatakan **layak**.

5.2. Implikasi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dan memiliki peranan penting dalam proses menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran aplikasi *Powtoon* ini bersifat dinamis, animatif dan menarik sehingga proses pembelajaran tidak membosankan, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi prakarya limbah lunak anorganik dan dapat memberikan kemudahan pada proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Materi prakarya limbah lunak anorganik sebaiknya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga pada pengembangan lebih lanjut dapat membuat materi pembelajaran yang lainnya.
2. Media aplikasi *Powtoon* sebaiknya digunakan pada mata pelajaran yang lainnya karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat dimanfaatkan guru sebagai bahan ajar sehingga mendukung tujuan pembelajaran pada proses belajar mengajar di dalam kelas.
3. Diharapkan kepada guru agar lebih mempelajari membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*, karena media ini sangat menarik, bermanfaat dan tidak harus memiliki kemampuan khusus untuk mengoperasikannya.