

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pendan pengembangan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi pecahan kelas IV MI Al-Falah Andamui menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: Tahap analisis (*Analysis*) Tahapan analisis ini yang terdiri dari tiga langkah yaitu: analisis karakteristik dan masalah pembelajaran, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan sekolah. Tahap desain (*Design*) Pada tahapan kedua ini memiliki tiga tahapan yaitu: media dan materi pembelajaran, rancangan awal, menyusun modul ajar. Tahap pengembangan (*Development*) Tahap pengembangan (*Development*) terdiri dari dua tahapan yaitu: pembuatan media dan tahap validasi. Tahap implementasi (*Implementation*) Pada tahapan keempat ini merupakan kegiatan menggunakan produk, dan hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kelayakan dan kemenarikan pada pembelajaran untuk menumbuhkan pemahaman siswa serta hasil belajar siswa. Tahap evaluasi (*Evaluation*) Tahapan akhir ini memiliki hasil respon siswa dan uji coba *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan produk yang telah dikembangkan dan diuji cobakan didalam kelas.
2. Kelayakan media video pembelajaran berbasis *powtoon* dikatagorikan “Sangat Layak” untuk digunakan. Karena hasil

validasi dari ketiga penilai memperoleh presentase lebih besar dari minimalnya yaitu 61% - 80%. Uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh 86% dalam kategori “Sangat Layak”, uji validasi kedua yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor presentase 92% dalam kategori “Sangat Layak”. Dan uji validasi yang dilakukan guru memperoleh skor presentase 100% dalam kategori “Sangat Layak”. Sesuai kriteria kelayakan produk, skor ini lebih besar dari minimal, maka hal ini menunjukkan bahwa produk layak digunakan.

3. Penggunaan media video animasi *powtoon* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena berdasarkan hasil pre-test yang diikuti oleh 30 siswa dengan nilai rata-rata 49,6 (kurang) dengan hasil presentase 17%. Hasil tes ini sangat jauh dari yang diharapkan oleh peneliti yaitu 75%. Hasil tes ini peneliti gunakan sebagai acuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, sehingga nilai *post-test* pada penerapan media video animasi *powtoon* materi pecahan menunjukkan lebih baik dari *pre-test*. Hasil nilai rata-rata 70 dengan hasil presentase 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi *powtoon* materi pecahan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa di kelas IV MI Al-Falah Andamui Kota Serang.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan mdei video animasi pembelajaran berbasis *powtoon*, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru

maupun pengembangan pendidik lainnya, sehingga menjadi lebih dan tujuan pembelajaran semakin efektif.

2. Pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* tidak hanya dapat digunakan pada pembelajaran Matematika, akan tetapi bisa juga digunakan pada pembelajaran lainnya.