

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil uji kelayakan media pembelajaran matematika berbasis *Powtoon* pada materi bilangan berpangkat berdasarkan dosen ahli media diperoleh persentase rata-rata 85% dan uji kelayakan oleh dosen ahli materi diperoleh persentase rata-rata 92%. Pengembangan media dilakukan dengan tahapan *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation* (ADDIE). Tingkat kelayakan media pembelajaran matematika berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi bilangan berpangkat yang sudah dibuat termasuk dalam kategori sangat layak/valid.
2. Tingkat kepraktisan media diperoleh dengan memberikan angket respon kepada siswa dan guru. Hasil uji coba respon siswa untuk menilai kepraktisan media memperoleh persentase rata-rata 90,72% dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba respon guru memperoleh persentase rata-rata 90,6% dengan kategori sangat praktis. Maka, respon atau tanggapan siswa dan guru terkait kepraktisan media pembelajaran matematika berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi bilangan berpangkat memiliki kategori sangat praktis.
3. Tingkat keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *Powtoon* pada materi bilangan berpangkat dilihat berdasarkan rata-rata N-Gain

dengan skor 0,63 masuk dalam kategori sedang. Hal ini juga dapat dilihat dari 24 siswa yang mengikuti tes sebagian besar dinyatakan lulus KKM. Sehingga, media pembelajaran matematika berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan berpangkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* diharapkan agar dapat dikembangkan lebih lanjut, tidak hanya pada materi bilangan berpangkat saja namun juga pada materi matematika lainnya guna penguatan konsep peserta didik dalam belajar matematika.
2. Terdapat keterbatasan materi yang penulis sajikan pada media pembelajaran video animasi *Powtoon*. Penulis sangat berharap pada peneliti selanjutnya agar dapat menambah referensi pada media pembelajaran yang dikembangkan seperti menambah jumlah soal pada video animasi, serta menambahkan kemenarikan desain media pembelajaran video animasi agar lebih menarik.