

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil penelitian oleh peneliti, sehingga dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur penelitian pengembangan model *ADDIE* memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu tahap analisis yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis teknologi. Setelah itu dilakukan perancangan atau *design* untuk membentuk pola produk yang akan dikembangkan. Kemudian pengembangan (*development*) yang terdiri dari validasi produk oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli praktisi, dan selanjutnya yaitu dilakukan implementasi (uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar) pada peserta didik kelas I SD N 182/I Hutan Lindung dan evaluasi dilakukan pada pembuatan media pembelajaran berbasis video interaktif pada pembelajaran matematika tema 3 kelas I SD.
2. Tingkat validasi produk pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* dalam kategori "sangat valid". Validasi pengembangan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Tingkat kevalidan dari validasi materi memperoleh skor rata-rata 4,9 dengan kategori sangat valid, validasi media memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kategori sangat valid, validasi bahasa memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ketiga validator tim ahli menyatakan

bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 sekolah dasar siap dan layak untuk diuji cobakan.

3. Tingkat kepraktisan produk media pembelajaran berbasis video interaktif diketahui dari angket respon guru yang memiliki skor rerata 4,9 dengan kategori sangat praktis, dan melalui wawancara guru dan peserta didik yang menyatakan media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* sangat praktis karena media yang disajikan menarik.

5.2 Implikasi

Berikut adalah implikasi penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif :

1. Pengembangan dilakukan sesuai kebutuhan peserta didik, dimana produk pengembangan digunakan sebagai media pembelajaran berupa video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 sekolah dasar.
2. Guru lebih mudah menjelaskan materi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 sekolah dasar.
3. Media pembelajaran berbasis video interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu mengembangkan kemampuan berhitung dan memecahkan permasalahan yang ada di kelas 1 sekolah dasar tersebut.

5.3 Saran

1. Guru dapat menggunakan media menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam pembelajaran sehingga guru mampu mengembangkan wawasan dan kemampuan dalam pembelajaran berbasis teknologi.
2. Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif yang membantu peserta didik memahami materi pembelajaran matematika tema 3 yaitu mengenal dan mengurutkan bilangan cacah 1-20.
3. Peneliti menyarankan untuk selanjutnya penelitian pengembangan dilakukan lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan model pembelajaran atau materi yang berbeda.
4. Selama proses pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* ini peneliti melihat bahwa aplikasi *powtoon* terus mengalami perkembangan dalam mendukung perkembangan kualitas pendidikan. Peneliti menyarankan guru untuk menggunakan dan memanfaatkan aplikasi ini untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran, guna membantu penyampaian materi dalam proses pembelajaran di kelas.