

BAB V

SIMPULAN, IMPLEMENTASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa video animasi menggunakan aplikasi powtoon dengan model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis pada materi aritmetika sosial siswa kelas VII SMP Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi menggunakan aplikasi powtoon dngan model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan literasi matematis materi aritmetika social siswa kelas VII SMP menggunakan tahapan sesuai dengan tahap model pengembangan ADDIE. Proses pembuatan video animasi ini menggunakan model problem based learning (PBL) yang dimana keseluruhan isi video animasi sesuai dengan tahapan (PBL) yaitu dimulai dari tahapan tahapan orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan karya, menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah. Soal pada video animasi menggunakan aplikasi powtoon dngan model problem based learning (PBL) menggunakan soal yang memiliki penyelesaian sesuai dengan indikator literasi matematis. Pada pembuatan video animasi ini menggunakan aplikasi powtoon dengan luaran berupa mp4.

2. Kualitas dari video animasi menggunakan aplikasi powtoon dengan model *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan literasi matematis siswa kelas VII SMP dinilai dari tiga kriteria kelayakan yaitu valid, praktis dan efektif. Kriteria kevalidan video animasi dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli materi dan ahli desain. tingkat kevalidan dari segi materi adalah 92,5% (sangat valid) dan tingkat kevalidan dari aspek desain adalah 92,72% (sangat valid). Kriteria kepraktisan video animasi dilihat dari hasil angket praktikalitas video animasi oleh guru dan angket praktikalitas video animasi oleh siswa pada saat uji coba kelompok kecil. Tingkat kepraktisan oleh guru adalah 94,28% (sangat praktis) dan tingkat kepraktisan oleh siswa adalah 94,51% (sangat praktis). Kriteria yang terakhir adalah efektif, untuk kriteria efektif dilihat dari hasil angket efektifitas video animasi oleh siswa atau angket respon siswa dan tes hasil belajar. Tingkat keefektifan berdasarkan hasil angket efektifitas video animasi oleh siswa atau angket respon siswa adalah 89,03% (sangat efektif) dan berdasarkan hasil tes literasi matematis siswa (pre-test) sebelum menggunakan video animasi menggunakan aplikasi powtoon dengan *problem based learning* (PBL) yaitu dan hasil tes literasi matematis siswa (post-test) adalah 24,64516 setelah menggunakan video animasi menggunakan aplikasi powtoon dengan model *problem based learning* (PBL) yaitu 79,32, dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan literasi matematis siswa meningkat.

5.2 Implikasi

1. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah video animasi menggunakan aplikasi powtoon dengan model *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan literasi matematis siswa pada materi aritmetika sosial kelas VII SMP dapat dijadikan bahan ajar yang dapat membantu guru dalam menerangkan materi pembelajaran dan dapat menjadi bahan belajar mandiri untuk siswa yang akan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena menjadi suatu inovasi dalam pembelajaran yakni pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan dapat membantu siswa dalam lebih memahami materi aritmetika sosial dengan lebih mudah dan lebih membuat siswa bersemangat dalam belajar.

5.3 Saran

1. Video animasi menggunakan aplikasi powtoon dengan *model problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan literasi matematis siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu pilihan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran dan salah satu pilihan bahan ajar mandiri untuk siswa kelas VII SMP.
2. Bagi peneliti selanjutnya, apabila ingin mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi powtoon disarankan untuk memperhatikan ukuran saat mengshare video.

