

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat di simpulkan bahwa:

1) pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* menggunakan desain model *four-D*, yang terdiri dari (*Define, Design, Develop, Dessiminate*) memperoleh produk yang diawali dengan riset kebutuhan yang dilakukan pada siswa untuk melihat apa yang dibutuhkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian dilakukan *Design* atau melakukan rancangan yang akan menentukan bagaimana video animasi berbasis aplikasi *powtoon* dibuat atau di desain, untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji perlu adanya tahapan *Development* atau pengembangan yang perlu diuji ahli dan kemudian baru dapat diuji coba pada perorangan, kelompok kecil dan lapangan. Setelah dilakukan pengembangan tahap terakhir adalah *Dessiminate* untuk melihat keefektifan dari produk yang dihasilkan dengan menggunakan kelas pembandingan. 2) Penggunaan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 9.7477$ menandakan $t_{hitung} > t_{tabel} 1,6772$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwasannya penggunaan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Besarnya efektivitas penggunaan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* termasuk kedalam kategori tinggi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* efektif digunakan sebagai media belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Adapun beberapa implikasinya adalah :

1. Implikasi Praktis

Pemanfaatan video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* sebagai alat bantu untuk mengajar siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Bermanfaat sebagai referensi untuk melakukan penelitian pengembangan, dan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatannya diharapkan mampu memperlancar proses belajar mengajar bagi guru, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian diberikan pandangan mengenai implikasi teoritis. Menurut Sudjana dalam (Hasan, 2021: 10) manfaat dari penggunaan media yaitu dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan

n hasil belajar dan makna pembelajaran terasa jelas dan mudah dimengerti, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran akan lebih beragam, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, tetapi juga kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, dan membuktikan. Media mampu menumbuhkan sikap

positif siswa terhadap materi dalam proses pembelajaran dan mampu mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

5.3 Saran

1. Bagi guru, video animasi berbasis aplikasi *powtoon* dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan pengalaman serta memperbanyak pilihan media pembelajaran, dan strategi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi siswa, dapat memperbarui cara belajar siswa sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang diberikan guru.
3. Bagi peneliti, peneliti yang hendak melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran, dapat menggunakan model *four-D* sebagai acuan dalam penelitian.