

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pengembangan media menggunakan model ADDIE pada media video pembelajaran berbasis powtoon materi pecahan sederhana kelas III SD, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Analisis terhadap perlunya media pembelajaran matematika, khususnya yang mencakup materi pecahan sederhana di kelas III SDN Cicariu.
- b. Pada perancangannya, peneliti menggunakan program software powtoon dan Canva untuk membuat media pembelajaran. Peneliti membuat desain media pembelajaran dengan mempertimbangkan bahasa, penyajian, dan konten media seperti membuat Garis Besar Program Media (GBPM) dalam pembelajaran secara cermat. Urutan di mana media pembelajaran yang akan dibuat akan disajikan diantaranya adalah pecahan sederhana, pecahan senilai, membandingkan pecahan, mengurutkan pecahan, latihan soal-soal dan penutup.
- c. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada materi pecahan sederhana tertuang dalam rancangan storyboard. Setelah pembuatan produk, validasi dilakukan oleh para ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik untuk memastikan kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Temuan para ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan yang dibuat praktis dan layak untuk digunakan dalam pengajaran di kelas.
- d. Implementasi media pembelajaran berbasis powtoon materi pecahan sederhana dilakukan tiga uji coba di SDN Cicariu. Uji coba terbatas di kelas III C, uji coba siklus I di kelas III B dan uji coba siklus II di kelas III A, mendapatkan respon yang baik dicapai berdasarkan hasil implementasi yang dilakukan di sekolah. Temuan angket respon siswa menunjukkan hal tersebut, menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis powtoon materi pecahan sederhana sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

- e. Evaluasi yang ditemukan berdasarkan temuan validasi ahli serta hasil angket respon siswa, jelas bahwa media video pembelajaran berbasis powtoon materi pecahan sederhana di kelas III SD sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran agar dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

## 5.2. Implikasi

Ada beberapa implikasi yang harus diperhatikan dalam pembuatan media video pembelajaran berbasis powtoon berdasarkan temuan penelitian:

- a. Software powtoon materi pecahan sederhana merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang baik digunakan pada saat pembelajaran berlangsung karena memuat materi pecahan sederhana di kelas III sekolah dasar.
- b. Guru yang membuat media pembelajaran dengan software powtoon harus mengenal lebih agar variasi media pembelajaran yang dihasilkan di kelas semakin meningkat.
- c. Pada teknologi, guru dan siswa menjadi lebih terbiasa menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kemampuan teknologi setiap orang harus lebih dikembangkan secara maksimal.

## 5.3. Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan dengan memanfaatkan perangkat lunak powtoon memberikan hasil yang sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memberikan sejumlah saran untuk pembuatan materi pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak powtoon, diantaranya:

- a. Sebelum membuat media pembelajaran dengan menggunakan software powtoon harus terlebih dahulu menguasainya agar pembuatan dan penggunaan media pembelajaran menjadi lebih mudah.
- b. Diperlukan koneksi internet yang baik untuk mengakses software powtoon.
- c. Bagi guru, dalam membantu siswa ketika mengalami kesulitan dengan media pembelajaran yang dibuat menggunakan program powtoon, guru harus memiliki keterampilan teknologi yang kuat.

- d. Bagi siswa, dalam menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan dengan software powtoon dalam pembelajaran diperlukan proyektor, atau laptop atau smartphone pada penggunaannya.
- e. Penelitian harus tetap dilakukan dengan berkelanjutan untuk mengatasi kekurangan dalam penelitian ini.