

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai islam pada materi segiempat dan segitiga di SMP Negeri 2 Marga Tiga menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun langkah-langkah pengembangan model ADDIE yaitu: 1) *Analysis*, dengan melakukan pengamatan dan wawancara yang dilakukan kepada pendidik dan peserta didik. Hasil pengamatan dan wawancara akan dianalisis kebutuhan dari permasalahan yang ada. Setelah dianalisis kebutuhannya selanjutnya menentukan tujuan pengembangan sesuai dengan analisis kebutuhan. Selain itu menentukan sumber daya yang relevan untuk mengembangkan produk seperti sumber materi, sumber teknologi, dan sumber daya manusia, 2) *Design*, yang dilakukan adalah melakukan rancangan awal pada produk video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai islam sesuai dengan kebutuhan peserta didik, 3) *Development*, pengembangan dari hasil perancangan yang sebelumnya masih bersifat konseptual akan direalisasikan menjadi produk. Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh validator ahli dan direvisi sesuai saran dan komentar yang diberikan validator ahli kemudian diujicobakan ke kelompok kecil oleh peserta didik dengan 10 responden, 4) *Implementation*, tahapan implementasi tidak dilakukan karena tujuan dari penelitian ini hanya terfokus pada pengembangan serta menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang valid dan praktis, 5) *Evaluation*, yang dilakukan adalah untuk melakukan perbaikan pada produk yang sedang dikembangkan. Evaluasi produk ini dilakukan pada setiap tahap yang ada pada model pengembangan ADDIE.

Berdasarkan hasil hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai islam pada materi segiempat dan segitiga di SMP Negeri 2 Marga Tiga menghasilkan produk yang valid dan sangat praktis. Berdasarkan hasil validasi ahli materi persentase rata-rata penilaian yang diperoleh sebesar 74% dengan kategori valid. Sedangkan hasil validasi ahli media persentase rata-rata penilaian yang diperoleh sebesar 75.5 dengan kriteria valid. Dan hasil validasi nilai-nilai islam

memperoleh persentase sebesar 75,5% kategori valid. Sehingga dari validasi para ahli tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran berbantu *powtoon* disertai nilai-nilai islam yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 74% dengan kriteria valid. Berdasarkan penilaian uji kepraktisan produk yang dilakukan oleh 10 responden peserta didik diperoleh persentase rata-rata sebesar 89.5% kategori sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka peneliti ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Pemanfaatan

Manfaat video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai islam sebagai berikut :

a) Pendidik

Dapat dijadikan sebuah referensi pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam mengajar dan juga sebagai pendamping bahan ajar seperti buku dan lain lain.

b) Peserta Didik

Dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai bahan ajar secara mandiri, karena video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* dapat dibuka melalui *link* yang sudah di *share* oleh pendidik dan dapat dibuka melalui *smartphone* atau laptop yang terkoneksi dengan internet.

c) Peneliti Selanjutnya

Menjadikan peneliti agar lebih merencanakan dan memahami terlebih dahulu sebelum memilih media yang ingin dikembangkan supaya lebih berinovasi dan kreatif. Gunakan *powtoon* pro+ dengan cara berlangganan supaya fitur yang terdapat di aplikasi tersebut dapat digunakan dengan maksimal.

2. Pengembangan

Video pembelajaran yang dikembangkan belum sempurna. Saran peneliti untuk semua pembaca sebagai berikut :

a) Kedepannya agar produk video pembelajaran ini dapat dikembangkan sampai dengan tahap efektif, untuk sampai tahap efektif sebaiknya sudah harus

memikirkan waktu dan biaya yang biasanya menjadi penghambat untuk seorang peneliti.

- b) Supaya video pembelajaran ini dapat di akses dengan mudah tanpa harus tersambung ke internet, karena jika digunakan harus tersambung ke internet maka pengguna akan mengalami kesulitan jika tidak memiliki kuota internet.