

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pengembangan data uji coba media pembelajaran animasi menggunakan *powtoon* pada materi bangun ruang siswa kelas II SDN 09 Surau Gadang diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran animasi menggunakan *powtoon* pada materi bangun ruang siswa kelas II SD yang dihasilkan memenuhi kriteria valid oleh dosen ahli materi dengan presentase 88,8%, dan ahli media sangat valid dengan presentase 93,7%, dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa validasi materi dan validasi media pembelajaran animasi pada hasil analisis validitas diperoleh rata-rata 91,2% yang sudah memenuhi kriteria **sangat valid**.
2. Media pembelajaran animasi menggunakan *powtoon* pada materi bangun ruang siswa kelas II SD yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat praktis dengan presentase rata-rata siswa yaitu 94%, dan presentase rata-rata yang dihasilkan dari guru yaitu dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa praktikalitas oleh guru dan siswa pada hasil analisis praktikalitas diperoleh rata-rata 93,7% yang sudah memenuhi kriteria **sangat praktis** dan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran di sekolah dasar.

B. Saran

Bedasarkan kesimpulan data, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi menggunakan *powtoon* pada materi bangun ruang di kelas II adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas II, berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan, media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi bangun ruang yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternative media pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain yang merasa tertarik pada media pembelajaran animasi menggunakan *powtoon* pada materi bangun ruang kubus dan balok agar dapat melanjutkan penelitian ini keningkat efektivitas karena penelitian ini hanya sampai tingkat praktikalitas.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran animasi dengan menggunakan *powtoon* pada materi bangun ruang.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman, M., & Sudrajat. (2002). *Pegangan matematika 1 SLTP untuk kelas 1, 2, dan 3*. Bandung: CV. ARMICO.
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas x SMA Ananda Batam. *Jurnal Computer Based Information System*. Volume 3, Nomor 2. Hlm. 78-90.
- Amrina, Zulfa dkk. (2018). *Pembelajaran matematika*. Padang: Erka.
- Amrina, Zulfa dkk. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SD Negeri 38 Kuranji. *Jurnal Cerdas Proklamator*. Vol 3. No 1. Hlm 1-9.
- Andrianti, Y., Susanti, L. R., & Hudaidah, H. (2016). Pengembangan media *powtoon* berbasis audiovisual pada pembelajaran sejarah. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*. Volume 5, Nomor 1.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Astuti, P. P., Marbun, J., & Lestari, M. A. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada materi unsur pembangun puisi kelas X TITL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*. Hlm. 297-306. FBS Unimed Press.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi *powtoon* pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. Volume 10 Nomor 1. Hlm. 49-56
- Budiarta, I. W. (2016). Pengembangan multimedia interaktif model ADDIE untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X-1 semester genap di SMAN 1 Sukasada, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Volume 4 Nomor 2. Hlm. 1-12.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Jurnal Halaqa*. Volume 3, Nomor 2. Hlm. 35-43.

- Darmayanti, S. E., & Wibowo, U. B. (2014). Evaluasi program pendidikan karakter di sekolah dasar Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Prima Edukasia*. Volume 2 Nomor 2. Hlm.223-234
- Daswarman dan Rieke Alyusfitri. (2016). Praktikalitas Modul bangun datar dengan pendekatan kontekstual berbasis keunggulan lokal. *Jurnal cerdas proklamator*. Volume 4, Nomor 2. Hlm.125.
- Delviana, E. (2017). Aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematikanya.
- Fikri, H. & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fitriani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual *powtoon* tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. Volume 6, Nomor 1. Hlm.104-114.
- Hasbullah, H. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Menggunakan Model Problem Base Learning Berbasis *Powtoon* Siswa Kelas XII IPA 7 SMA N 1 Metro Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*. Volume 9, Nomor 2. Hlm. 124-131
- Hartina, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VII SMP/MTs* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Haryanti, Y. D. (2017). Model problem based learning membangun kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Volume 3, Nomor 2. Hlm. 57-63.
- Hikmah, N. (2017). Pengembangan multimedia (audiovisual) pembelajaran matematika pada materi bangun ruang bagi siswa kelas IV SD. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 2, Nomor 1. Hlm. 83-90.
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan media video animasi *powtoon* “hakan” pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban siswa kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 7 Nomor 4.
- Rusman. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Sari, S. G., & Jusar, I. R. (2017). Pengembangan potensi estetik dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pelangi*. Volume 8, Nomor 2.
- Sefriani, R., & Wijaya, I. (2018). Modul pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe director* pada mata pelajaran sistem operasi sekolah menengah kejuruan. *INTECOMS: Journal of information technology and computer science*. Volume 1, Nomor 1. Hlm. 60-71.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjana, A. (2008). Mengenal bangun ruang dan sifat-sifatnya di sekolah dasar, *Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika*.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Analisis respon guru terhadap pelatihan dan pendampingan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada guru gugus 1 kota Bogor. *Indonesian Journal Of Primary Education*. Volume 4, Nomor 1. Hlm. 111-117.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*, Jakarta: Kencana.
- Tarigan, D. & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Volume 2, Nomor 2. Hlm. 187-200.
- Tegeh, I. M., Jempel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Jurnal Seminar Nasional Riset Inovatif*. Nomor 4. Hlm. 208-216.
- Tenrere, M., & Side, S. (2012). The development of chemo-edutainment media through macromedia flash mx software for chemistry science instruction at junior secondary school. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Volume 18, Nomor 2. Hlm 156-162.
- Utomo, D. (2020). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa tentang ciri-ciri bangun datar melalui media audio visual dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* kelas II SD Negeri 2 Semagarduwur. *Dimensi Pendidikan*. Volume 16, Nomor 2.

- Wibowo, S. D. (2015). Media pembelajaran animasi penyerbukan pada tumbuhan menggunakan macromedia flash 8. *Jurnal Techno.COM*. Volume 14, *Nomor 2*. Hlm. 151-158.
- Yanti, F., Yasmi , F., & Jaenam. (2014). Pengembangan media interaktif berbasis karakter pada materi sistem peredaran darah manusia untuk SMA. *Jurnal Pelangi*. Volume 7, *Nomor 1*. Hlm. 126-136.