

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* menggunakan aplikasi *edpuzzle* pada materi perbandingan untuk kelas VII SMP, sudah layak digunakan dengan nilai validasi sebesar 85,15% dengan kriteria valid. Dan video pembelajaran yang dihasilkan juga memiliki kemudahan dalam penggunaan dengan nilai praktikalitas sebesar 89,97% dengan kriteria praktis. Video pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* melalui aplikasi *edpuzzle* yang dikembangkan layak sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan serta mendukung proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini, beberapa saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* menggunakan aplikasi *edpuzzle* pada materi perbandingan untuk kelas VII SMP adalah :

1. Bagi guru dapat menggunakan aplikasi *edpuzzle* ini pada pembelajaran matematika materi perbandingan untuk siswa kelas VII SMP.

2. Bagi guru dapat mengembangkan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *edpuzzle* dengan materi dan soal yang berbeda.
3. Bagi penulis lain dapat membuat video pembelajaran yang dikembangkan lebih menarik dan dalam memaparkan materi lebih baik lagi agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2013). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arafah Z U. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Problem Solving Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Gerak Parabola.(Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Aula, M, T. 2020. Improving Students' Listening Skills Using Edpuzzle E-Learning As A Tool (A Classroom Action Research for the Seventh-Grade Students of SMP PGRI Ampelin the Academic Year of 2019/2020). Skripsi. Teacher Training and Education Faculty: State Institute for Islamic Studies (IAIN). Salatiga.
- Damayanti, L. 2020. Video pembelajaran evaluasi edpuzzle solusinya. <https://lilydamayanti.gurusiana.id/article/2020/08/video-evaluasi-pembelajaran-edpuzzle-solusinya>. Diakses tanggal 29 Juli 2021
- Dananjaya, Utomo, 2013. Media Pembelajaran Aktif. Bandung: Nuansa Cendekia
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2011. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamiyah, N. Dan M. Jauhar. 2014. Strategi Belajar-Mengajar di Kelas. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kurnianto, YuliusDeni (2021)"Pengembangan Video Interaktif dengan Aplikasi *Digital Learning Edpuzzle* pada Materi Klasifikasi makhluk Hidup Kelas VII."Skripsi.Yogyakarta.UniversitasSanata Dharma.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1-8.

- Rizaldi, Rafki. 2020. "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Masalah dalam Bentuk Aplikasi Android Pada Materi Bangun Ruang Peserta Kelas VIII SMP*". **Skripsi**. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Salamao, Marcelinus. 2020. "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Kontuivisme Untuk Siswa kelas VII SMP*". **Skripsi**. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- W Gulo, (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Gramedia.
- Yasa, K. A., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol 14, No 2, 19