

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon dan *quiz game* berbasis kahoot pada materi peluang di kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin, maka dapat peneliti simpulkan bahwa.

1. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon dan *quiz game* berbasis kahoot pada materi peluang mendapatkan predikat sangat layak setelah melalui penilaian oleh para ahli dengan persentase kelayakan 85,53% kriteria “sangat layak”. Hasil tersebut dari 2 penilaian yaitu pertama dari validator ahli materi yang mencakup aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian dengan persentase rata-rata 81,94% kriteria “sangat layak” dan yang kedua dari validator ahli media yang mencakup aspek kelayakan media pembelajaran dengan persentase 88,75% kriteria “sangat layak”.
2. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon dan *quiz game* berbasis kahoot pada materi peluang mendapatkan predikat sangat praktis setelah melalui penilaian oleh guru mata pelajaran matematika, siswa pada uji coba kelompok kecil (6 responden) dan uji coba kelompok besar pada dua kelas yakni kelas X H (33 responden) dan kelas X J (33 responden) dengan persentase kepraktisan 81,79% kriteria “sangat praktis”. Hasil tersebut terdiri dari 4 penilaian yakni dari guru mata pelajaran matematika yang memberikan nilai persentase kepraktisan 82,14% kriteria “sangat praktis”, siswa uji coba kelompok kecil yang

memberikan nilai persentase kepraktisan 86,93% kriteria “sangat praktis”, siswa uji coba kelompok besar (kelas X H) memberikan nilai persentase kepraktisan 81,68% kriteria “sangat praktis” dan siswa uji kelompok besar (kelas X J) memberikan nilai persentase kepraktisan 80,41% kriteria “praktis”.

B. Saran

Beberapa saran untuk penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon dan *quiz game* berbasis kahoot pada materi peluang adalah sebagai berikut.

1. Untuk siswa: Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis powtoon dan *quiz game* berbasis kahoot pada materi peluang merupakan salah satu metode belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun, berupa *file* yang juga dapat di *share* ke youtube berbantuan media evaluasi secara *online* yang bisa dimainkan berulang kali baik secara mandiri maupun bersama guru. Media pembelajaran ini telah disajikan secara interaktif sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa serta kemampuan pemahaman belajar pada materi peluang.
2. Untuk guru: Pengembangan bahan ajar seperti media pembelajaran berbasis powtoon dan *quiz game* berbasis kahoot pada materi peluang ini dapat dikembangkan dan diperbaharui lagi sesuai dengan materi yang lain ataupun kurikulum yang ingin diterapkan sehingga membuat siswa bersemangat dan tidak bosan dalam belajar matematika.
3. Untuk peneliti selanjutnya: Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti saat ini masih sangat terbatas, terutama pada cakupan materi, fitur,

animasi dan tata letak tampilan. Materi yang disajikan hanya terbatas pada materi peluang sehingga perlu adanya perluasan cakupan materi ataupun pengembangan pada fitur media dan tata letak tampilan untuk membuat bahan ajar lebih menarik lagi. Penelitian ini juga sebatas mendapatkan respon atau kepraktisan, jadi peneliti selanjutnya juga dapat meneliti sampai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan ini.