

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran powtoon berorientasi pendekatan kontekstual pada materi statistika kelas X, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran powtoon beorientasi pendekatan kontekstual. Validitas media pembelajaran powtoon ini dinilai valid oleh ahli materi dan bahasa dengan nilai 84% serta dinilai valid oleh ahli media dengan nilai 86,15%. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media dinilai praktis oleh siswa, sehingga mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan perolehan nilai N-Gain media pembelajaran powtoon dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan kategori sedang, hal ini dapat terlihat pada nilai pretest dan posttest nya yang meningkat.

73

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya media pembelajaran *powtoon* ini bisa dikembangkan untuk materi lain dan bisa dikombinasikan dengan media interaktif yang lain, selain penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik yang telah peneliti gunakan.
2. Melakukan penggunaan media pembelajaran powtoon berorientasi pendekatan kontekstual dalam beberapa pertemuan atau jangka Panjang agar

dampak jangka Panjang terhadap pemahaman konsep siswa dapat lebih terukur.

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa
- Amka. (2018). Media pembelajaran inklusi (I. Yuwono, Ed.). Publikasi Buku Reprensi Media Pembelajaran Inklusi.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7(2), 44-52
- Apriyanti, D. A. K., Sugiarta, I. M., & Suarsana, I. M. (2021). Pemahaman konsep matematika siswa dengan strategi Everyone is a Teacher Here. *Jurnal Analisa*, 7(1), 84–93.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Depdiknas. (2003). Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning - CTL). Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Dewi, D.K., Khodijah, S. S., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis kesulitan matematika siswa SMP pada materi statistika. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1). 1-7
- Gultom, J., & Siagian, P. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMA Negeri 2 Kabanjahe. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 1(4), 14–27. <https://doi.org/10.59024/atmosferv1i4.316>
- Hulu, P., Harefa, A. O., & Mendrofa, R.N. (2023). Studi model pembelajaran inkuiri terhadap pemahaman konsep matematika siswa. *Education: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 152-159
- Ivadah, Facriatul. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo. Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Karim, A. (2017). Analisis Pendekatan Pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning) di SMPN 2 Teluk Jambe Timur, Karawang. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 144–152

- Kresnandya, T. F. (2019). Pengaruh media video animasi berbasis Powtoon terhadap hasil belajar peserta didik pada sub konsep vertebrata. *Metaedukasi*, hlm. 28.
- Mardiana, T., & Hajron, K. H. (2024). Efektivitas teknologi pendidikan dalam pembelajaran matematika: A systematic literature review. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 10(2), 102–116. <https://doi.org/10.21070/edutic.v10i2.22242>
- Mardian, C. P., Rahmi, & Hamdunah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Limit Fungsi Aljabar. *Pendidikan Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat*.
- Mariani, S., & Ramadan, S. (2024). Pemanfaatan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 2(2), 132–138.
- Maulida, F. O., Mardiyana, M., & Pramudya, I. (2017). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Persamaan Lingkaran Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Xii Ips 4 Sma Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika SOLUSI*, 1(4), 26-45.
- Miartini, Y., Roza, Y., & Heleni, S. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbantuan Powtoon berbasis pendekatan kontekstual untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman matematis pada materi perbandingan trigonometri. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 6(2), 133–148. <https://doi.org/10.24014/juring.v6i2.20165>
- Novita, N., Sumarni, S., & Riyadi, M. (2022). Student Concept Understanding Analysis In Number Pattern Material During Distance Learning (DL): Analisis pemahaman konsep siswa dalam materi pola bilangan selama pembelajaran jarak jauh (PJJ). *Mathline : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 7 (1), 19- 39
- Nurhabibi, R. (2021). Media pembelajaran powtoon berbasis teknologi informasi sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kreatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9 (2), 262-269.
- Nuriyanti, L., Prayitno, S., Tyaningsih, R. Y., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis PowToon pada materi statistika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1462–1471.
- Patria, A. Y. (2007). Teknik Probing Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP. Skripsi FTMIPA UPI Bandung: Tidak diterbitkan

- Rachmadina, Destria. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Powtoon dengan Pendekatan Kontekstual. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Radyuli, P., & Khairani, N (2019). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X SMK-SMAK Padang). Dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6 (1), 55-65
- Rahmawati, N., & Roesdiana, L. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Journal.Uniku.Ac.Id*, 8(1), 17–32.
- Ratumanan, Gerson, T. & Laurens, T. 2006. Evaluasi Hasil Belajar yang Relevan dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi. Surabaya: Unesa University Press.
- Rosiyanti, H., Eminita, V., & Riski, R. (2020). Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 77–86. <https://dx.doi.org/10.24853/fbc.6.1.77-86>
- Ruqoyyah, S., Murni, S., & Wijaya, T. . (2020). The Effect Of Vba For Microsoft Excel As Teaching Material To Improve.
- Saleh, H., & Yumiati. (2019). NCTM's Principles and Standards for Developing Conceptual Understanding in Mathematics. *Journal of Research in Mathematics Trends and Technology*, 1(2), 52-60. <https://doi.org/10.32734/jormtt.v1i2.2836>
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*
- Susanti, & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Retrieved from <https://eprints.umsida.ac.id/1635/>
- Susanto, D., Kurniawan, T., Sihombing, S.K., Salim, E., Radjawane, M.M., Salmah, U., Wardani, A.K (2021). *Matematika untuk SMA/SMK Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemendikbud.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Wahyuni, L., Azmi, R. D., & Susanti. (2024). Pengaruh kecemasan matematis, motivasi berprestasi, dan minat belajar yang dimoderasi oleh efikasi diri terhadap pemahaman konsep matematika. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2), 473–487.