

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media video animasi dengan aplikasi *Powtoon* berbantuan *Edpuzzle* berbasis PBL pada materi SPLDV yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakteristik media video animasi dengan aplikasi *Powtoon* berbantuan *Edpuzzle* berbasis PBL pada materi SPLDV memenuhi kriteria valid dilihat dari penyajian materi pada video animasi yang telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Aspek konstruksi pada video animasi telah mencakup tahap-tahap PBL telah ditetapkan sebelumnya pada pengembangan video animasi. Penggunaan bahasa pada video animasi telah memenuhi Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) yang baik dan benar. Ini terbukti dari hasil validasi yang divalidasi oleh 5 orang validator terhadap video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata 90,96%.
2. Karakteristik media video animasi dengan aplikasi *Powtoon* berbantuan *Edpuzzle* berbasis PBL pada materi SPLDV memenuhi kriteria praktis dilihat dari video animasi mudah digunakan, alokasi waktu dalam penggunaan efisien, menarik digunakan dalam pembelajaran, mudah dipahami dan memiliki kesesuaian. Hal terbukti dari hasil praktikalitas

video animasi berbasis PBL yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis dengan skor rata-rata 85,63% untuk pendidik dan 86,67% untuk peserta didik.

3. Karakteristik media video animasi dengan aplikasi *Powtoon* berbantuan *Edpuzzle* berbasis PBL pada materi SPLDV memenuhi kriteria sangat efektif dilihat persentase ketuntasan dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah. Hal ini terbukti dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah 29 orang peserta didik setelah menggunakan video animasi berbasis PBL pada materi SPLDV memenuhi kriteria sangat efektif dengan persentase ketuntasan 86,21%

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti pada pengembangan media video animasi dengan aplikasi *powtoon* berbantuan *edpuzzle* berbasis PBL pada materi SPLDV kelas VIII MTsN 3 Lima Puluh Kota disarankan beberapa hal berikut:

1. Video animasi berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan dapat dijadikan media pembelajaran pendamping.
2. Video animasi berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini masih terbatas pada satu materi, yaitu materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel, sehingga diharapkan adanya pengembangan video animasi dengan model *Problem Based Learning* untuk materi yang lain.

3. Pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning* menggunakan model pengembangan 4-D namun hanya dilakukan sampai tahap *develop*, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian pengembangan menggunakan model 4-D diharapkan bisa menyelesaikan hingga tahap *disseminate*.



DAFTAR PUSTAKA

- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis* 62, 1, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Asa Mufngidatul Ilmiyah, P. S., & Yulianti. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Muatan IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4572–4584. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Aulia, M. N., & Prisma, I. G. L. E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Analisis Jaringan Lan Dengan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Tl. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 9(1), 92–100. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v9i1.58690>
- Cintami, A. D., Purwanto, A., & Hamdani, D. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Model Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 186–195. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.17679>
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i1.136>
- Harahap, A. I., Musdi, E., & Asmar, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Sosopan. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 371–383. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.10634>
- Hasbullah, Juhji, & Maksum, A. (2019). Strategi Belajar Mengajar dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 17–24.
- Hendrik Feniber, Utin Desy Susiaty, H. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Spldv Kelas Viii Smpnegeri5 Kayan Hulu*. 10.

- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Nanda Ferdiana Indarno, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edpuzzle Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.8734/CAUSA.v1i2.365>
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Presiden Republik Indonesia. (2021). *Standar Nasional Pendidikan*. 102501.
- Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education*, 1(1).
- 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. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Rahma, N. N., & Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *MATHEdunesa*, 9(2), 329–338. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p329-338>
- Sabiliah, N. K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Video Interaktif (Edpuzzle) Sebagai Media Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Chemical Formulae And Equations*.
- Safrinus, G., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar Development of Interactive Learning Media in Indonesian Learning Class Iii Elementary School. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 333–342.
- Sari, R. T., Patmaningrum, A., & Suharto. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Spldv Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 16(2), 59–68. <https://journal.stkipnganjuk.ac.id/index.php/jdp/article/view/179>
- Sari, Y. I. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran React Berbantuan Aplikasi Edpuzzle Terhadap Kemampuan Numerik Peserta Didik Ditinjau Dari Adversity Quotient*. 1–23.
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat

- sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64.
<https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
- Setiawan. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*, August 2017, 200.
<https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>
- Shoffa, S. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Sihombing, L., & Fauzi, A. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. 5(4), 4631–4641.
- Suardi, M. (2022). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia* (Issue March).
<https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>
- Sumartini, T. S. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5(2), 1–7.
https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:jfDgJQUQWmcJ:scholar.google.com/+Peningkatan+Kemampuan+Pemecahan+Masalah+Matematis+Siswa+melalui+Pembelajaran+Berbasis+Masalah&hl=id&as_sdt=0,5
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322–328.
<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1468>
- Wachidah, I., Arifin, Z., & Kusuma, R. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Menggunakan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Kemandirian Belajar Dan Keterampilan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Uptd Smpn 1 Labang Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01).
- Wafiq Azizah Islaku, Nurfaika Pramata, M. iqbal L. (2024). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Vn (Vlognow) Di Integrasikan Dengan Aplikasi Edpuzzle Terhadap Siswa Kelas Xi Pada Materi Keragaman Hayati di SMA Negeri 1 Bone Pantai. *Normalita*, 12(3), 161–165.
- Wardana & Ahdar Djamaluddin. (2021). Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar. In *CV. Kaafah Learning Center: Jakarta*.
- Wardono, H., & Waluya, B. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Siswa Sekolah

Menengah Pertama. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.

Widyayanti, K. Y. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Ditinjau Dari Adversity Quotient (AQ) Pada Materi Barisan Dan Deret Kelas X SMA Negeri 1 Busungbiu. *Skripsi*, 3–5.

Wijayama, B. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA dan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Model Problem Based Learning Peserta Didik Kelas VI. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 190–198. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/23612>

Wijayanti, R., & Waitaby, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 135–143. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5187>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zakiya, S. S. & Q. Y. (2025). *Implementasi Model Problem-Based Learning (Pbl) Dalam Pembelajaran Pai Kelas Ix Di Smp Plus Al Ittihad Selaawi Garut*. 7(April 2025), 325–336.

Zul Indah Putri Rahma, & Erita Yeni. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Aplikasi Powtoon Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 4557–4563.

UIN IMAM BONJOL
PADANG