

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tentang efektivitas penggunaan media berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika pokok bahasan aritmatika sosial yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika peserta didik menggunakan media animasi *powtoon* pada pokok bahasan aritmatika sosial di kelas VII MTs Al-Bannaa Cikalahang ditempuh dengan tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap lanjut.
2. Respon peserta didik terhadap media animasi *powtoon* termasuk kriteria baik artinya peserta didik memberikan respon efektif terhadap media animasi *powtoon* yang digunakan saat pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai kumulatif persentase diperoleh sebesar 76%.
3. Minat belajar peserta didik kelas VII MTs Al-Bannaa Cikalahang mengalami peningkatan dengan perolehan nilai perbandingan persentase nilai kumulatif sebesar 58,38% sebelum penggunaan media animasi *powtoon* dengan kriteria cukup dan 74,76% sesudah penggunaan media animasi *powtoon* dengan kriteria baik.
4. Hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Al-Bannaa Cikalahang mengalami peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 35,28 untuk *pretest* dan 72,14 untuk *posttest*.
5. Penggunaan media animasi *powtoon* efektif meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Al-Bannaa Cikalahang. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan persentase nilai kumulatif sebelum dan sesudah penggunaan media animasi *powtoon* yaitu sebesar 58,38% menjadi 74,76. Sedangkan hasil belajar dapat dilihat dari perolehan nilai N-Gain sebesar 56,95% termasuk pada kategori cukup efektif sedangkan untuk uji hipotesis diperoleh nilai $\text{sig} < 0,05$ atau $0,000 < 0,05$

artinya hipotesis diterima karena terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media animasi *powtoon*.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tersebut maka berikut merupakan yang dikemukakan secara teoritis dan praktis.

5.2.1. Implikasi Teoritis

1. Penggunaan media animasi *powtoon* efektif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran dengan lebih menyenangkan selain itu pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Penggunaan media animasi *powtoon* efektif terhadap minat belajar matematika peserta didik. Peserta didik yang memberikan respon efektif terhadap penggunaan media *powtoon* tentunya memiliki minat belajar yang lebih besar dibandingkan dengan peserta didik yang kurang memberikan respon kurang efektif terhadap penggunaan media *powtoon*. Diharapkan guru dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan kreatifitas dan inovasi yang dimilikinya seperti penggunaan media pembelajaran.
3. Penggunaan media animasi *powtoon* juga efektif terhadap hasil belajar matematika peserta didik pokok bahasan aritmatika sosial. Berdasarkan penelitian, hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media animasi *powtoon* dapat dilihat pada nilai *pretest* bahwa sangat jauh dibawah nilai KKM yang telah di tetapkan oleh sekolah. Sedangkan hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media animasi *powtoon* dapat dilihat pada nilai *posttest* bahwa rata-rata hasil belajar berada diatas nilai KKM yang telah di tetapkan oleh sekolah. Diharapkan guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik fokus terhadap apa yang harus dipelajari sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

5.2.2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru maupun calon guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan aritmatika sosial dengan mengguakan media pebelajaran yang tepat, nyaman serta menyenangkan.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan baik bagi sekolah, guru maupun peserta didik.

5.3.1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat lebih memperhatikan dan memaksimalkan fasilitas yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran khususnya penggunaan media pembelajaran agar peserta didik merasa nyaman dan fokus saat pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

5.3.2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan teknik pembelajaran yang bervariasi dan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan menggunakan media animasi *powtoon* karena media animasi *powtoon* merupakan media audio-visual yang terdapat banyak kelebihan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

5.3.3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat mengikuti semua proses kegiatan pembelajaran dan berperan aktif didalamnya sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.