

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta. *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan video animasi dan presentasi visual yang interaktif dan menarik. Pengguna dapat membuat animasi, video penjelasan, presentasi, dan konten visual lainnya dengan memanfaatkan berbagai template, karakter, dan elemen desain yang dapat disesuaikan. *Powtoon* sering digunakan untuk tujuan pendidikan, pemasaran, dan komunikasi bisnis untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*, dengan menerapkan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Peneliti hanya mencapai tahap pengembangan karena keterbatasan waktu. Untuk pengembangan website, peneliti menggunakan *powtoon* sebagai media pembelajaran, yang menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik mata pelajaran.

Berdasarkan penilaian kelayakan yang dilakukan oleh Bapak Muhammad Ikhwan, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media, diperoleh hasil skor persentase kelayakan dari berbagai aspek *Usability* sebesar 92,5%, aspek *Functionality* sebesar 94,28%, dan aspek Komunikasi Visual sebesar 90%, sehingga didapatkan rata – rata persentase kelayakan yaitu **92,17%**. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel maka media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* dalam penelitian ini berada dalam kriteria **“Sangat Layak”**.

Berdasarkan hasil pengujian kelayakan oleh Ibu Nurul Isnaeni, S.Pd selaku ahli materi didapatkan menunjukkan bahwa persentase kelayakan untuk

aspek Desain Pembelajaran adalah 100%, untuk aspek Isi Materi (Content) juga 100%, dan untuk aspek Bahasa dan Komunikasi sebesar 88,57%. Rata-rata persentase kelayakan keseluruhan adalah 96,19%. Berdasarkan kategori kelayakan dalam tabel, media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* dalam penelitian ini termasuk dalam kriteria "**Sangat Layak**".

## 5.2 Impikasi

### A. Impikasi Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengetahuan teoritis mengenai media pembelajaran berbasis website. Melalui penelitian ini, peneliti diharapkan memperoleh wawasan baru serta pengalaman berharga dalam pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* untuk mata pelajaran teknologi perkantoran. Produk media pembelajaran video animasi yang dihasilkan tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam praktik pembelajaran tetapi juga berpotensi menjadi referensi penting dan sumber data sekunder bagi penelitian-penelitian serupa di masa depan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur yang ada dan mendorong pengembangan lebih lanjut dalam bidang media pembelajaran berbasis digital.

### B. Impikasi Praktis

#### 1. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, pihak sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian untuk menyediakan dan memaksimalkan sarana serta prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Sekolah dapat mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk mata pelajaran lainnya, yang memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, dengan mengadopsi dan mengembangkan

media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon*, sekolah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang menarik dan interaktif ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

## 2. Bagi Guru

Guru mata pelajaran teknologi perkantoran dapat memanfaatkan video animasi berbasis *Powtoon* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Media ini dapat membantu mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi pelajaran serta mengurangi rasa bosan selama kelas. Dengan desain animasi yang menarik, *Powtoon* dapat menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan dinamis. Media pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, memberikan kemudahan untuk belajar secara mandiri dan meninjau kembali materi yang belum dipahami. Dengan demikian, *Powtoon* tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan efisien.

## 3. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* ini menawarkan manfaat bagi peserta didik dalam memahami dan memperdalam pengetahuan mereka tentang mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran. Media ini memberikan akses yang fleksibel, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja sesuai kebutuhan mereka. Selain itu, keberadaan website ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan materi yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa akan lebih bersemangat dan aktif dalam

pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

### **5.3 Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian pengembangan ini, meskipun telah berhasil menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat, masih terdapat berbagai keterbatasan yang perlu diperhatikan. Proses pengembangan menghadapi beberapa tantangan, dan produk yang dihasilkan belum mencapai tingkat kesempurnaan yang diinginkan. Salah satu keterbatasan utama adalah ketergantungan media ini pada akses internet, yang dapat membatasi penggunaan di lokasi dengan koneksi yang tidak stabil atau terbatas. Selain itu, penelitian ini hanya melibatkan uji kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi. Untuk memperoleh evaluasi yang lebih komprehensif dan meningkatkan kualitas media pembelajaran, sebaiknya melibatkan umpan balik dari berbagai pihak. Penelitian lebih lanjut di masa depan dapat memperluas cakupan evaluasi dan mempertimbangkan aspek-aspek lain yang dapat meningkatkan efektivitas dan aksesibilitas media pembelajaran ini.