

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan *SketchUp* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior gedung di kelas XI DPIB 2 di SMK Negeri 2 Medan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *SketchUp* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior gedung di kelas XI DPIB 3 di SMK Negeri 2 Medan menggunakan model ADDIE dalam pengembangan produknya. Model tersebut meliputi 5 tahapan (1) Analisis atau *Analyze* meliputi analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik.  
(2) Perencanaan atau *Design* dilakukan dengan penyusunan materi, pemilihan media, rancangan video pembelajaran, tampilan awal video pembelajaran. (3) Pengembangan atau *Development* meliputi uji kelayakan video pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. (4) Uji Coba atau *Implementation* dilakukan kepada 15 siswa kelas XI DPIB 3 . (5) Evaluasi atau *Evaluation* dengan menganalisis data instrumen berupa angket yang sudah dinilai oleh para ahli dan pengguna

2. Hasil penelitian kelayakan media pembelajaran berbasis video menggunakan *SketchUp* berdasarkan rata-rata hasil validasi yaitu:
- (1) Hasil validasi oleh ahli materi dengan interpretasi "sangat layak" memiliki persentase sebanyak 94,29%
  - (2) Hasil validasi oleh ahli materi SMK dengan interpretasi "sangat layak" memiliki persentase sebanyak 96,25%
  - (3) Hasil validasi oleh ahli media dengan interpretasi "layak" memiliki persentase sebanyak 78,75%
  - (4) Hasil validasi oleh ahli bahasa dengan interpretasi "sangat layak" memiliki persentase sebanyak 86,00%. Maka media pembelajaran berbasis video Menggunakan *SketchUp* layak digunakan siswa kelas XI program keahlian desain permodelan informasi bangunan (DPIB) SMK Negeri 2 Medan.

#### a. IMPLIKASI

Implikasi atau dampak dari dilaksanakannya penelitian ini antara lain yaitu:

1. Meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung menggunakan *SketchUp* untuk belajar secara mandiri menggunakan video pembelajaran yang sudah dikembangkan.
2. Video pembelajaran yang dikembangkan tidak terikat kepada tenaga pendidik, sehingga siswa dapat menggunakan video pembelajaran dimanapun, kapanpun secara daring (*online*), mengingat pembelajaran tatap muka di daerah SMK negeri

belum bisa dilakukan, disebabkan pandemi virus corona masih melanda dunia sehingga video pembelajaran ini sangat cocok untuk pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung menggunakan *SketchUp*.

3. Tenaga pendidik tidak perlu bersusah payah mengulang-ulang materi yang sudah dijelaskan kepada siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan efektif.

#### **b. SARAN**

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Video pembelajaran dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternative untuk belajar secara mandiri.
2. Tenaga pendidik sebaiknya membuat dan mengembangkan media pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar yang mudah dimengerti peserta didik dan menyesuaikan karakteristik peserta didik. Sehingga nanti diharapkan dapat menambah minat peserata didik dalam belajar untuk memberikan hasil belajar yang maksimal.
3. Diharapkan kepada peneliti bidang pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan video pembelajaran dengan materi yang lebih lengkap dan sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Dan Penelitian lanjutan diharapkan melakukan uji

keefektifannya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.

4. Sekolah diharapkan lebih menekankan kepada siswa bahwa sumber belajar tidak hanya bersumber dari buku dan tenaga pendidik saja .



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY