

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan ulang telah dijabarkan dapat diambil kesimpulan dalam penelitian ini antara lain :

1. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*. Dalam Penelitian hanya membatasi penelitian ini sampai pada tahap *development* dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya untuk memproduksi media pembelajaran dalam skala besar. Tahap pengembangan (*development*) meliputi validasi kelayakan media pembelajaran dari 2 yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran dan uji coba produk kepada siswa.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung. Mendapatkan penilaian dari ahli media dengan skor 4.06 (layak), ahli materi dengan skor 4.34 (sangat layak) dan uji coba produk pengguna terhadap siswa mendapatkan skor 4.7 (sangat layak). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, uji coba produk terhadap siswa media pembelajaran berbasis video animasi aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung, dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Implikasi

Pada penelitian ini dihasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung . Produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh siswa kelas XI desain pemodelan dan informasi bangunan SMK 14 Medan pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung sebagai sumber belajar tambahan dan sebagai media bantu pembelajaran mandiri untuk memahami materi tahapan penggunaan aplikasi perangkat lunak *AutoCad*.

5.3 Saran

Setelah dilakukan penelitian, berikut ini beberapa saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis video animasi mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung ini sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri dirumah dengan memanfaatkan alat teknologi yang sudah memiliki seperti laptop atau computer.
2. Media media pembelajaran berbasis video animasi mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung ini sebaiknya digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran lebih bervariasi dan menarik.
3. Bagi penyelenggara sekolah diharapkan dapat mendukung penuh inovasi pembelajaran yang dimiliki setiap guru dalam pembelajaran dengan menggunakan berbagai teknologi yang begitu pesat saat ini.