

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penilaian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Mekanisme pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi blender pada materi transmisi otomatis dilakukan dengan mengikuti alur pengembangan ADDIE dan dimulai dari (1) tahap analisis yang terdiri dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan; (2) tahap desain yang terdiri dari pemilihan materi, penyusunan instrumen, dan perancangan media pembelajaran; (3) tahap pengembangan yang terdiri dari pembuatan produk, validasi produk, dan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan validator; (4) tahap implementasi yaitu uji coba produk kepada 2 kelompok subjek uji coba kelompok kecil (5 orang) dan siswa kelompok besar atau lapangan (31 orang); (5) tahap evaluasi yaitu penyempurnaan media setelah uji coba lapangan.
- b. Tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi blender pada materi proyeksi berdasarkan beberapa penilaian yang dilakukan oleh validator dan subjek uji coba adalah sebagai berikut.
  1. Tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi blender berdasarkan penilaian ahli media mendapat hasil persentase sebesar 83,75% dengan kategori “Sangat layak” sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.
  2. Tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi blender berdasarkan penilaian ahli desain mendapat hasil persentase sebesar 95,87% dengan kategori “Sangat layak” sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.
  3. Tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi blender berdasarkan penilaian ahli materi mendapat hasil persentase sebesar

82,8% dengan kategori “Sangat layak” sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

4. Tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi blender berdasarkan penilaian atau respon dari siswa kelas X TKR pada uji coba kelompok kecil mendapat hasil persentase sebesar 96,90% dengan kategori “Sangat layak”, pada uji coba kelompok besar atau lapangan mendapat hasil persentase sebesar 87,41% dengan kategori “Sangat layak”, dan pada uji coba kelayakan atau lapangan mendapat hasil persentase sebesar 88,0% dengan kategori “Sangat layak” yang disesuaikan dengan kriteria yang telah ditentukan.
  - c. Adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan sebesar 0,38 setelah dilakukan penambahan media menggunakan aplikasi blender.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi blender telah teruji maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran menggunakan aplikasi blender telah memberikan suatu temuan atau media tambahan yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang lebih maksimal.
- b. Media pembelajaran menggunakan aplikasi blender dapat dijadikan acuan oleh guru dalam memaksimalkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan, karena dengan adanya media tambahan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar
- c. Media pembelajaran menggunakan aplikasi blender dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 5.3 Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis tentang hasil penelitian ini adalah diharapkan produk berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi blender

yang dikembangkan dapat digunakan oleh pihak-pihak yang membutuhkan khususnya siswa Teknik Kendaraan Ringan serta dapat meningkatkan pemahaman siswa dan pengguna lainnya mengenai aplikasi dan materi tersebut. Selanjutnya, penulis juga berharap adanya penelitian berikutnya yang lebih mendalam mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi blender pada materi yang lain sehingga produk yang dikembangkan lebih baik serta dapat dimanfaatkan secara luas oleh pihak yang membutuhkan.

