

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model ADDIE. Dalam penelitian ini hanya membatasi 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. Media video pembelajaran berbasis *android* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran aplikasi perangkat lunak dan desain interior gedung jurusan desain permodelan dan informasi bangunan. Persentasi ahli materi I kategori sangat layak dengan hasil persentasi 98%, persentasi ahli materi II kategori sangat layak dengan hasil persentasi 99%, dan persentasi ahli media kategori **layak** dengan hasil persentasi 82,20%. Implementasi penelitian lapangan dilakukan di SMK N 2 Medan, implementasi dilakukan untuk mengetahui respon dari siswa terhadap media video pembelajaran baik dari media pembelajaran, kemudian desain video, dan kemudian efek pedagogi. Hasil dari uji coba yang dilakukan dari dua kelas yaitu XI DPIB 3

dinyatakan **sangat layak** dengan persentasi 94,16% dan XI DIPB 1 dinyatakan **sangat layak** dengan persentasi 94,93%.

5.2. Implikasi

Berdasarkan simpulan, temuan penelitian dan pengembangan media video pembelajaran berbasis *android* yang telah teruji memiliki implikasi yang tinggi yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran aplikasi perangkat lunak dan desain interior gedung.

1. Media video pembelajaran berbasis *android* ini akan mempermudah guru dalam mmenyelenggarakan proses belajar mengajar sehingga berdampak pada kualitas pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.
2. Media video pembelajaran berbasis *android* ini memberikan peluang besar bagi siswa untuk belajar mandiri dimanapun dan kapan pun sehingga kemampuan dan minat siswa akan belajar tidak akan terbatas.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan desain interior gedung baiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri dirumah dan memanfaatkan *smartphone* untuk hal-hal yang mendukung pembelajaran seperti mendesain interior.

2. Media video pembelajaran berbasis *android* dalam pembelajran aplikasi perangkat lunak dan desain interior gedung sebaiknya digunakan oleh guru dalam proses mengajar sehingga pembelajaran lebih menarik dan inovatif.
3. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai rujukan dan masukan pada penelitian selanjutnya dengan kolaborasi dengan materi lain yang disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan sehingga dapat meningkatkan inovasi dalam media pembelajaran.

