

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan untuk kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan dapat dikategorikan layak, praktis, dan efektif. Berikut ini hasil dari validasi ahli media dan ahli materi untuk kelayakan media, hasil dari respon guru dan siswa untuk kepraktisan media dan hasil dari tes hasil belajar siswa :

1. Kelayakan media pembelajaran atau produk berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* yang berfokus pada materi alat gambar manual dan alat ukur tanah untuk siswa kelas X DPIB dinyatakan layak digunakan. Produk ini telah melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi, dengan hasil penilaian yang menunjukkan kategori "Layak" (77,3%) dari ahli media dan "Sangat Layak" (88%) dari ahli materi. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan relevansi konten.
2. Kepraktisan media pembelajaran atau produk berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* ini terbukti sangat praktis dalam penggunaannya. Penilaian kepraktisan dari guru mata pelajaran menunjukkan persentase 88%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Demikian pula, respon siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 85%, juga dalam

kategori "Sangat Praktis". Ini menunjukkan bahwa media ini mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

3. Keefektifan media pembelajaran atau produk berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* dengan melakukan Uji keefektifan produk menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Perbandingan antara kelas eksperimen (menggunakan *TikTok*) dan kelas kontrol (menggunakan *PowerPoint*) menunjukkan peningkatan nilai N-Gain yang signifikan. Kelas eksperimen mencapai rata-rata N-Gain sebesar 0,59 (59,3%), yang berada pada kategori sedang hingga tinggi, sementara kelas kontrol hanya mencapai 0,21 (20,8%), yang termasuk kategori rendah. Ini membuktikan bahwa penggunaan *TikTok* sebagai media pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa.

5.2. Implikasi

Penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting bagi praktik pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Implikasi ini mencakup aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok*.

1. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *TikTok* :

Hasil validasi yang tinggi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa *TikTok*, meskipun dikenal sebagai platform hiburan, memiliki potensi besar untuk diadaptasi menjadi media pembelajaran yang berkualitas dan relevan. Kelayakan media yang tinggi menunjukkan bahwa dengan perencanaan dan desain yang tepat dengan memperhatikan aspek visual, audio, dan penyampaian materi, konten edukasi di *TikTok* dapat memenuhi standar kualitas pembelajaran. Ini mengimplikasikan bahwa pendidik tidak perlu ragu untuk mencoba dan menggunakan platform populer yang akrab dengan siswa, asalkan kontennya dirancang dengan cermat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adanya kriteria dan standar yang jelas dalam validasi media ini dapat menjadi panduan bagi pengembang media pembelajaran di masa depan untuk memastikan kualitas dan efektivitas produk yang dihasilkan.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *TikTok* :

Tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, baik dari perspektif guru maupun siswa, membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *TikTok* mudah diimplementasikan pada proses pembelajaran. Guru dapat dengan mudah membuat dan membagikan konten, serta memantau interaksi siswa. Implikasinya adalah penghematan waktu dan sumber daya yang sebelumnya mungkin terpakai untuk metode konvensional yang kurang interaktif.

Siswa dapat secara langsung berkontribusi pada peningkatan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Ini mengimplikasikan bahwa media sesuai dengan kebiasaan digital siswa dapat menjadi kunci untuk membangkitkan

motivasi dan partisipasi aktif. Ini sangat penting terhadap inovasi dalam skala yang lebih luas di lingkungan sekolah. Kemudahan akses melalui *smartphone* dan fleksibilitas penggunaan mengimplikasikan bahwa pembelajaran dapat berlangsung di luar batasan ruang kelas dan waktu, mendorong pembelajaran mandiri dan berkelanjutan di kalangan siswa.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *TikTok* :

Peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *TikTok* tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keefektifan media *TikTok* dalam meningkatkan hasil belajar juga mengimplikasikan bahwa format pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat secara langsung memengaruhi motivasi pada siswa. Ketika siswa merasa senang dan termotivasi, proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Temuan ini mendorong pendidik untuk berinovasi dalam metode pengajaran mereka, beralih dari pendekatan konvensional yang mungkin kurang menarik bagi siswa generasi digital, menuju pendekatan yang lebih relevan dan partisipatif. Ini juga memberikan dampak pentingnya memanfaatkan minat siswa terhadap teknologi untuk tujuan edukasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengimplikasikan bahwa integrasi platform media sosial seperti *TikTok* ke dalam kurikulum pendidikan bukan hanya tren sesaat, melainkan sebuah strategi yang valid dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

5.3. Saran

Beberapa saran yang peneliti dapat berikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk Guru, disarankan untuk terus meningkatkan kemampuan literasi digital dan keterampilan pengeditan video agar dapat menghasilkan konten pembelajaran yang menarik, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum.
2. Untuk Siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini dengan bijak dan bertanggung jawab. Siswa juga dihibmabau untuk tetap fokus pada materi pembelajaran meskipun belajar melalui aplikasi yang juga berisi konten hiburan.
3. Untuk Sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif ini dengan menyediakan fasilitas pendukung, seperti jaringan internet yang memadai.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi atau mata pelajaran lain dengan memanfaatkan platform digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi terbaru. Penelitian lanjutan juga dapat menggali bagaimana media ini dapat dipadukan dengan model pembelajaran lain agar hasil belajar siswa semakin optimal.

Dengan demikian, diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* ini dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan, khususnya di SMK Negeri 2 Medan dan sekolah kejuruan lainnya.