

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

- a. Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Namun, dalam penelitian ini, proses hanya sampai pada tahap Develop (pengembangan), di mana dilakukan validasi oleh ahli tanpa uji coba lapangan secara luas. Dalam tahap Define, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kurikulum. Tahap Design mencakup perencanaan isi, penyusunan naskah video, serta pemilihan format visual dan audio yang sesuai. Sedangkan tahap Develop mencakup validasi dari ahli materi dan media yang menghasilkan umpan balik untuk perbaikan produk. Hasil dari observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi, dan tidak ada media video pembelajaran yang digunakan di kelas sebelumnya. Hal ini memperkuat urgensi pengembangan produk yang dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Media pembelajaran berbasis Powtoon yang dikembangkan menekankan materi pada Building Information Modelling (BIM), dengan tujuan agar siswa memahami konsep, fungsi, dan aplikasi BIM secara menyeluruh. Berdasarkan berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu, penggunaan media

animasi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat, perhatian, dan pemahaman siswa. Keunggulan Powtoon seperti kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta interaktivitas menjadikannya alat yang tepat untuk memperbaiki proses pembelajaran. Meskipun terdapat keterbatasan seperti kebutuhan perangkat teknologi dan ketergantungan pada koneksi internet, manfaat dari media ini jauh lebih besar dalam konteks modernisasi pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran menggunakan Powtoon pada mata pelajaran Dasar Permodelan dan Keahlian sangat penting dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 5 Medan. Media ini tidak hanya menjadi alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan minat belajar siswa, memperbaiki hasil belajar, serta memperkaya pengalaman pembelajaran di kelas.

- b. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran menggunakan *Powtoon* di Kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan, Dari hasil uji kelayakan video media pembelajaran dapat disimpulkan sangat layak digunakan berdasarkan penilaian dari Ahli Materi sebesar 3,8; penilaian dari Ahli Media sebesar 3,9; dan nilai dari pengguna sebesar 4,8. Video pembelajaran sangat layak digunakan karena telah memenuhi indikator-indikator dari kelayakan media pembelajaran yang telah

dibahas pada bab sebelumnya.. Dari keseluruhan hasil validasi maka media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada jenjang SMK dalam proses kegiatan belajar mengajar.

5.2 IMPLIKASI

Implikasi atau dampak dari dilaksanakannya penelitian ini antara lain yaitu:

- a. Meningkatkan minat murid – murid kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan dalam pembelajaran Dasar Permodelan dan Keahlian untuk belajar menggunakan video pembelajaran yang sudah dikembangkan.
- b. Tenaga pendidik tidak perlu bersusah payah mengulang-ulang materi yang sudah dijelaskan kepada mahasiswa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan efektif.

5.3 SARAN

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

- a. 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 peserta didik dalam belajar untuk memberikan hasil belajar yang maksimal.
- b. Diharapkan kepada peneliti bidang pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan video pembelajaran dengan materi yang lebih

lengkap dan sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

- c. Penelitian lanjutan diharapkan melakukan uji keefektifannya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.

