

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan:

1. Video pembelajaran kultur jaringan berbasis masalah berdasarkan hasil penilaian dan validasi ahli materi kultur jaringan termasuk dalam kriteria “layak” dengan persentase rata-rata skor yaitu 84%, ahli desain video pembelajaran termasuk dalam kriteria “layak” dengan persentase rata-rata skor yaitu 80%, ahli pembelajaran berbasis masalah (PBL) termasuk dalam kriteria “sangat layak” dengan persentase rata-rata skor yaitu 85%.
2. Video pembelajaran kultur jaringan berbasis masalah berdasarkan hasil penilaian uji coba teman sejawat dosen termasuk dalam kriteria “layak” dengan persentase rata-rata skor yaitu 76,7%.
3. Video pembelajaran kultur jaringan berbasis masalah berdasarkan hasil penilaian uji coba perorangan oleh mahasiswa termasuk dalam kriteria “layak” dengan persentase rata-rata skor yaitu 75,6%, kelompok kecil oleh mahasiswa termasuk dalam kriteria “cukup layak” dengan persentase rata-rata skor yaitu 73,8%, lapangan terbatas oleh mahasiswa termasuk dalam kriteria “layak” dengan persentase rata-rata skor yaitu 82%.
4. Produk video pembelajaran kultur jaringan berbasis masalah termasuk “layak” digunakan untuk perkuliahan kultur jaringan di Program Studi Pendidikan Biologi UMTS.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini adalah bahwa produk video pembelajaran kultur jaringan berbasis masalah termasuk baik dan “layak” digunakan untuk perkuliahan kultur jaringan khususnya di Program Studi Pendidikan Biologi UMTS. Jika mahasiswa telah termotivasi dengan melihat video pembelajaran, maka mahasiswa akan menggali lebih jauh tentang masalah pada materi tersebut. Sehingga belajar itu akan menyenangkan bagi mahasiswa, yang pada akhirnya dapat menimbulkan kegairahan mahasiswa dalam belajar dan menaikkan prestasi belajarnya.

## 5.3 Saran

Saran dalam penelitian ini adalah:

1. Diharapkan video pembelajaran kultur jaringan berbasis masalah ini dapat disebar luas atau sampai pada tahap diseminasi dan implementasi, supaya mahasiswa mengetahui dan memahami dengan baik tentang kultur jaringan khususnya kultur jaringan tanaman.
2. Penelitian ini telah sampai menghasilkan produk video pembelajaran kultur jaringan berbasis masalah yang “layak” digunakan untuk perkuliahan kultur jaringan, maka diharapkan selanjutnya dilakukan penelitian uji efektivitas produk video pembelajaran kultur jaringan berbasis masalah pada mahasiswa yang mengikuti perkuliahan kultur jaringan.