

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung disebut kelompok eksperimen berjumlah 16 orang, memperoleh nilai rata-rata = 85,69. Nilai maksimum yang dimiliki siswa kelompok eksperimen ialah 100,00 sedangkan nilai minimum = 67,00. Siswa dengan kategori keaktifan belajar sangat tinggi memiliki presentase sebesar 0,13%, keaktifan belajar tinggi sebesar 0%, keaktifan belajar sedang sebesar 0,62% dan keaktifan belajar rendah sebesar 0,25%. Nilai presentase keaktifan belajar kelompok eksperimen termasuk kedalam kategori sedang.
2. Siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung disebut kelompok kontrol berjumlah 16 orang, memperoleh nilai rata-rata = 74,69. Nilai maksimum yang dimiliki siswa kelompok eksperimen ialah 100,00 sedangkan nilai minimum = 60,00. Siswa dengan kategori keaktifan belajar sangat tinggi memiliki presentase sebesar 0,06%, keaktifan belajar tinggi sebesar 0,19%, keaktifan belajar sedang sebesar 0,37% dan keaktifan belajar rendah sebesar 0,38%. Nilai

presentase keaktifan belajar kelompok kontrol termasuk kedalam kategori rendah.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rerata keaktifan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* dibandingkan nilai rerata keaktifan belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, yaitu $\mu X_1 = 85,69 > \mu X_2 = 74,69$ dan $t_{hitung} = 3,086 > t_{tabel} = 2,042$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

5.2 Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis
 - a. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan pembahasan hasil penelitian untuk pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, terdapat perbedaan keaktifan belajar antara pembelajaran menggunakan media video tutorial dengan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* dan menggunakan media pembelajaran *Power Point*, dimana penggunaan media video tutorial memiliki nilai keaktifan belajar yang lebih tinggi.
 - b. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap keaktifan belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

Media pembelajaran yang dapat meningkatkan kepekaan kelima panca indera tentunya dapat meningkatkan keaktifan siswa. Diharapkan guru dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan guru dan menarik minat siswa.

- c. Pelaksanaan tindakan pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung dengan menggunakan media video tutorial dengan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* terbukti dapat membantu siswa dalam mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran, siswa lebih mudah menuangkan ide dan gagasan dalam menggambar, serta memahami lebih baik pemanfaatan aplikasi perangkat lunak dalam menggambar.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa penggunaan video tutorial dengan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* dapat dijadikan alternatif variasi media pembelajaran oleh guru. Media pembelajaran yang dimaksud ialah media yang berpotensi untuk digunakan dan dikembangkan oleh guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung atau guru-guru mata pelajaran yang lain sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas suatu pembelajaran.

5.3 Saran

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa harus lebih aktif dalam menuangkan ide-ide kreatif dan menumbuhkan sikap-sikap positif dalam pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media video tutorial sebagai alternatif dalam pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung serta dapat memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.

c. Bagi Sekolah

Sekolah harus dapat memberikan informasi kepada guru tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran yang inovatif saat mengajar terutama dalam pembelajaran *daring*, agar proses pembelajaran berjalan baik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menerapkan media pembelajaran video tutorial menggunakan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* dalam meningkatkan keaktifan siswa.