

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran video animasi dengan aplikasi *sketchup* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran dikembangkan menggunakan model 4-D (four – D) meliputi 4 tahapan yaitu : (1) *Define* yang meliputi analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan spesifikasi tujuan pembelajaran. (2) *Design* meliputi tahap penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. (3) *Develop* yang meliputi validasi ahli materi dan media, serta uji coba pengguna yang berjumlah 6 orang siswa kelas XI DPIB-2. (4) *Dissminate* meliputi tahap implementasi pada siswa, dan untuk mengetahui hasil belajar digunakan pretest dan posttest pada mata pelajaran tersebut. Setelah mendapat hasil penilaian dari siswa, produk dikemas dalam bentuk CD lalu diperbanyak dan disebarluaskan. Media yang diterapkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan, berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan siswa yaitu sebagai berikut:

- a. Penilaian kelayakan oleh ahli media dengan presentasi nilai 80% termasuk dalam interpretasi “sangat layak”

- b. Penilaian kelayakan oleh ahli materi 1 dengan presentasi nilai awal yaitu 62,7% termasuk kedalam nilai yang “layak” dan setelah dilakukan perbaikan media maka persentase nilainya menjadi 85,3% termasuk dalam interpretasi “sangat layak”. Dan penilaian kelayakan oleh ahli materi 2 dengan presentasi 86,7 % termasuk dalam interpretasi “sangat layak”
- c. Penilaian kelayakan media dengan kelompok kecil yang berjumlah 6 siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan, diperoleh persentase nilai 90,2 sehingga media pembelajaran ini termasuk dalam interpretasi “sangat layak”.
2. Media pembelajaran efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang telah diperoleh dari uji lapangan secara daring dengan *google formulir* yang dilakukan pada 31 siswa kelas XI DPIB-2 SMK Negeri 5 Medan. Siswa dapat memperoleh peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi dengan aplikasi *sketchup*. Dengan jumlah rata – rata pre-test yang lebih rendah dibanding post-test yaitu $61 < 85$, menggunakan analisis uji N-Gain sebesar 0,62 dikategorikan “sedang” atau “efektif” yang berarti terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

B. Implikasi

Implikasi atau dampak dari pelaksanaan penelitian ini yaitu:

1. Menambah ketertarikan siswa untuk belajar mandiri pada pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung menggunakan media pembelajaran video animasi yang sudah dikembangkan
2. Dengan adanya media pembelajaran video animasi dengan aplikasi *sketchUp*, guru dapat menghemat waktu dan tenaga saat mengajar, dan siswa dapat belajar secara mandiri apabila pembelajaran dilakukan secara daring.
3. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dapat semakin ditingkatkan, dengan adanya media pembelajaran video animasi dengan aplikasi *sketchUp* membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran untuk mengajar di kelas, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara lancar dan efektif

C. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka terdapat beberapa saran yang berguna untuk perbaikan dan penelitian yang lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat meningkatkan kinerja dan memotivasi guru agar kinerja mengajar guru lebih baik dan guru lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran untuk pembelajaran di kelas

b. Bagi Guru

Sebaiknya guru membuat media pembelajaran video animasi sebagai salah satu media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajarannya.

Alangkah baiknya jika guru merangkai sendiri media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh siswa dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa.

Diharapkan nanti dapat membantu hasil belajar siswa secara maksimal.

c. Bagi Siswa

Diharapkan kepada siswa untuk adapat belajar secara mandiri dan memahami video animasi

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan aplikasi *SketchUP* dengan materi yang lebih lengkap dan video animasi yang lebih menarik.