

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan ulang yang telah dijabarkan dapat diambil kesimpulan dalam penelitian ini antara lain :

1. Pengembangan video pembelajaran animasi *stop motion* detail kusen pintu dan jendela telah melalui tahap : Pendefinisian, perancangan, pengembangan (meliputi validasi ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta uji terbatas/skala kecil pada pengguna kepada 15 orang siswa), serta penyebarluasan (video diupload melalui youtube serta memberikan *softcopy* kepada guru mata pelajaran konstruksi utilitas gedung di SMK Negeri 5 Medan).
2. Kelayakan video pembelajaran animasi *stop motion* detail kusen pintu dan jendela berdasarkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa mendapatkan rata-rata persentasi 85% dengan kategori sangat layak, dan juga hasil uji terbatas pada siswa mendapatkan persentasi nilai 87% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian diatas, video pembelajaran animasi *stop motion* detail kusen pintu dan jendela dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi utilitas gedung di SMK Negeri 5 Medan.

## 5.2 Implikasi

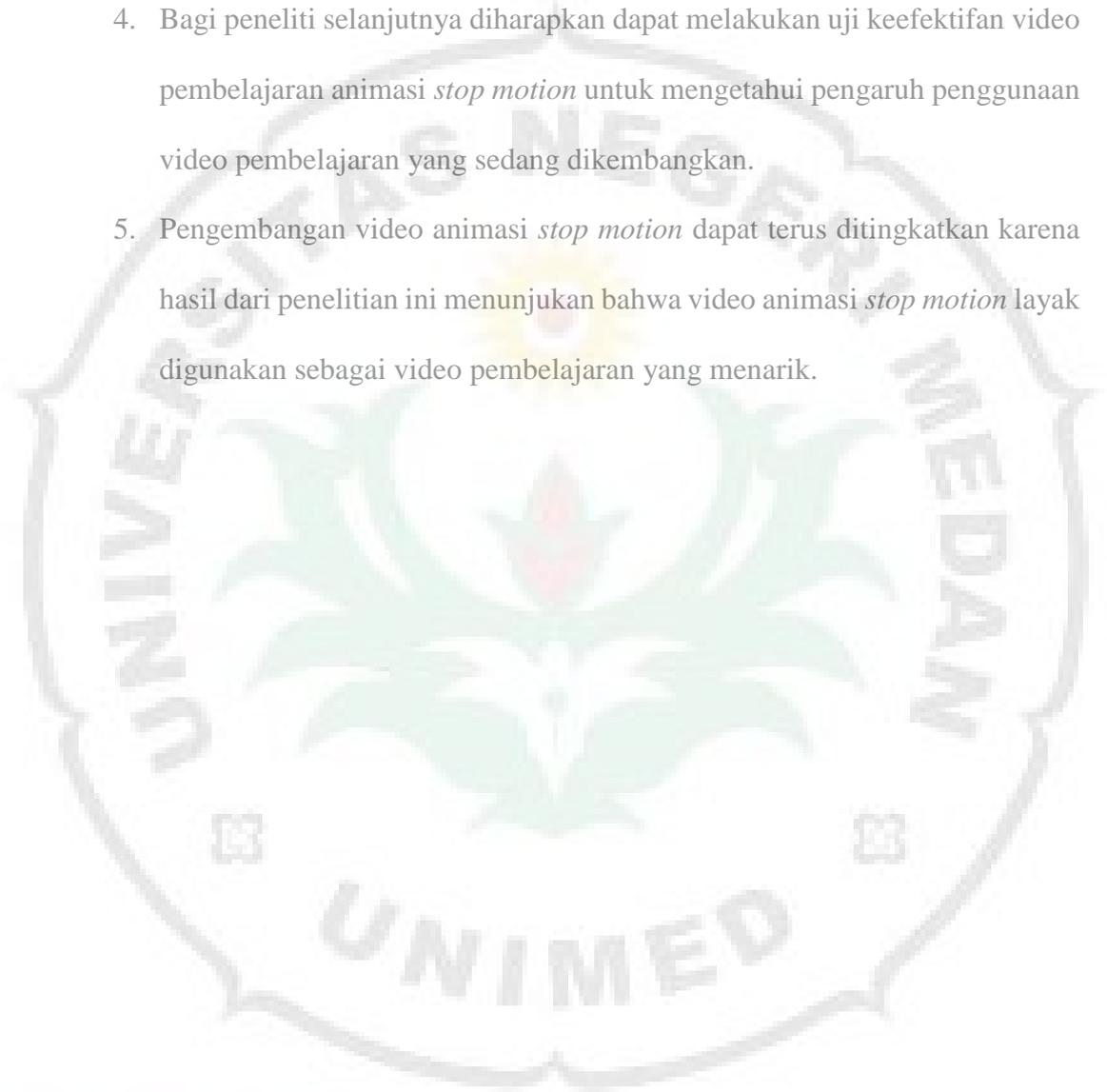
Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran animasi *stop motion* detail kusen pintu dan jendela. Produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh siswa jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan pada mata pelajaran konstruksi utilitas gedung serta sebagai media bantu pembelajaran mandiri untuk memahami materi detail kusen pintu dan jendela.

## 5.3 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan penelitian yang telah dijelaskan, pembuatan video pembelajaran animasi *stop motion* ini ada beberapa kelemahan. Oleh karena itu beberapa saran yang dapat diberikan peneliti yaitu :

1. Bagi kepala sekolah diharapkan kepala sekolah menyediakan fasilitas untuk mendukung penggunaan media pembelajaran video animasi *stop motion*, karena menggunakan media tersebut harus tersedia teknologi seperti proyektor, dan alat penguat suara sehingga penggunaan media pembelajaran dapat maksimal digunakan pada proses pembelajaran.
2. Bagi guru, media pembelajaran video animasi *stop motion* ini dapat dipakai dalam proses pembelajaran terkhusus pada materi detail kusen pintu dan jendela serta dapat digunakan untuk memperhemat tenaga dalam proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan media pembelajaran video animasi *stop motion* ini dapat menambah minat belajar siswa serta menjadikan media pembelajaran ini untuk belajar secara mandiri.

4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji keefektifan video pembelajaran animasi *stop motion* untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran yang sedang dikembangkan.
5. Pengembangan video animasi *stop motion* dapat terus ditingkatkan karena hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi *stop motion* layak digunakan sebagai video pembelajaran yang menarik.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY