

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *Lumion* pada mata pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Interior Gedung pada kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Stabat, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *lumion* untuk kelas XI DPIB mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Interior Gedung di SMK Negeri 1 Stabat. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE meliputi 5 tahapan (1) *Analyze* yang meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik, *Design* dengan melakukan penyusunan materi, pemilihan format, rancangan awal, *layout* dan sampul modul, (3) *Development* meliputi uji kelayakan modul oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa (4) *Implementation* atau tahap uji coba diikuti oleh 29 siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Stabat , (5) *Evaluation* dengan menganalisis data instrumen/angket yang sudah dinilai oleh para ahli dan pengguna.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi *Lumion* berdasarkan hasil rata-rata validasi yaitu: (1) “Sangat Baik” dari ahli media dengan skor rata-rata 4.52, (2) kriteria “Sangat Baik” dari ahli materi dengan skor rata-rata 4.52, (3) kriteria “Baik” dari ahli bahasa dengan skor rata-rata 4.17. maka media

pembelajaran berbasis video animasi *Lumion* layak digunakan siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Stabat.

B. Implikasi

Implikasi atau dampak dari dilaksanakan penelitian ini antara lain yaitu :

1. Meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar dan mendalami desain 3 dimensi pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Interior Gedung menggunakan aplikasi *Lumion* seperti yang terdapat pada media pembelajaran berbasis video animasi *Lumion* yang sudah dikembangkan.
2. Kemampuan guru dalam mengelola kelas dapat semakin ditingkatkan, dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi *lumion* membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran untuk guru dan guru tidak perlu repot mengulang materi yang sudah dijelaskan kepada siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan efektif.
3. Adanya pada media pembelajaran berbasis video animasi *Lumion*, pembelajaran tidak fokus pada materi saja tetapi juga fokus pada praktik sehingga siswa bisa mengembangkan kemampuan dalam mendesain bangunan dan siswa juga mampu belajar mandiri dengan di rumah dengan dibekali media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

C. Saran

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

1. Diharapkan kepada peneliti bidang pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi *Lumion* dengan materi lainnya dan cakupan yang lebih luas.
2. Penelitian lanjutan diharapkan melakukan uji efektifitas penggunaan media pembelajaran video, serta melakukan uji data dan melampirkan hasil uji data untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran video dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Guru sebaiknya membuat beberapa media pembelajaran dengan aplikasi 3 dimensi yang bervariasi guna meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mata pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Interior Gedung. Diharapkan kedepannya akan memberikan hasil belajar yang maksimal.