

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Media pembelajaran video berbasis animasi 3D dikembangkan menggunakan software *SketchUp* dan *EnsCape* sesuai dengan prosedur pengembangan ADDIE, namun dibatasi hanya sampai tahap pengembangan. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, materi, karakter peserta didik dan teknologi. Tahap desain meliputi perencanaan konsep, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard* dan penyusunan materi. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk dan validasi kelayakan produk dari 2 ahli materi, 1 ahli media, dan merevisi produk, setelahnya dilakukan validasi pengguna untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran kepada 25 siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Media pembelajaran video berbasis animasi 3D berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 82,94% dengan kriteria “**Sangat Layak**”. Validasi ahli media persentase skor sebesar 77,00% dengan kriteria “**Layak**” dan hasil validasi pengguna melalui angket pengguna mendapatkan persentase skor sebesar 85,53% dengan kriteria “**Sangat Layak**”. Melalui hasil validasi media yang dikembangkan “**Layak**” digunakan sebagai media pembelajaran.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi pada siswa-siswi bahwa penggunaan media pembelajaran video berbasis animasi 3D dapat menarik perhatian siswa dan menambah motivasi belajar dikarenakan lebih interaktif dan tidak membosankan terutama pada saat pembelajaran daring media ini sangat cocok untuk diterapkan. Selain itu pada guru, pengembangan media ini memiliki implikasi memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih efisien pada saat pembelajaran daring dan dapat juga dijadikan alternatif media pembelajaran langsung saat dikelas.

5.3 Saran

Saran penelitian ini adalah media pembelajaran video berbasis animasi 3D bukan merupakan media yang mudah dibuat, sehingga membutuhkan kemampuan dan ketelitian dari pihak yang ingin menjadikannya sebagai alternatif media dalam pembelajaran. Oleh karena, itu hendaknya guru lebih termotivasi lagi untuk mempelajari dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk menjadikan suasana belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini masih banyak terdapat kesalahan didalamnya, baik dari segi penulisan ataupun penyusunan. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan karya yang lebih baik lagi kedepannya.