

BAB V

KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berlandaskan pembahasan dan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Pada tahapan pertama yaitu tahap Analisis dengan menggunakan teknik pengumpulan data. Pada tahap analisis kebutuhan hasil yang didapatkan pada SMK N 2 Medan berupa buku mata pelajaran, *Google meet*, *PowerPoint*, dan penggunaan *smartphone* untuk proses pembelajaran daring. Pada tahap analisis materi peneliti memilih mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung pada kompetensi dasar yang dicapai yaitu menerapkan Gaya dan tema, membuat desain interior menggunakan Gaya dan tema. Pada tahap analisis peserta didik, memperhatikan sikap peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung hasil yang didapat penggunaan *smartphone* tidak efisien digunakan oleh siswa. Pada tahapan kedua yaitu perencanaan merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis. Tahap ketiga yaitu Pengembangan, membuat produk yang telah dirancang dilanjutkan ke tahap validasi ahli hingga produk layak untuk digunakan untuk ujicoba skala kecil. Tahap keempat yaitu Implementasi, menguji cobakan produk dalam skala kecil setelah hasil validasi ahli layak

digunakan. Tahap kelima yaitu Evaluasi, menganalisis data instrumen ahli materi dan ahli media serta respon peserta didik.

2. Media video pembelajaran berbasis *android* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran aplikasi perangkat lunak dan desain interior gedung jurusan desain permodelan dan informasi bangunan. Hasil dari kelayakan media video pembelajaran berbasis *android* ini didapatkan dengan mengkonversi hasil skor dari instrumen ahli materi, ahli media dan respon siswa. Persentase ahli materi I kategori **sangat layak** dengan hasil persentase 100%, persentase ahli materi II kategori **sangat layak** dengan hasil persentase 92%, dan persentase ahli media kategori **sangat layak** dengan hasil persentase 86,6%. Implementasi penelitian lapangan dilakukan di SMK N 2 Medan, implementasi dilakukan untuk mengetahui respon dari siswa terhadap media video pembelajaran baik dari segi daya tarik, kemudahan mengakses, manfaat dan tampilan media. Hasil dari ujicoba yang dilakukan dari dua kelas yaitu XI DPIB 3 dinyatakan layak dengan persentase 80,5% dan XI DIPB 1 dinyatakan sangat layak dengan persentase 90,6%.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan, temuan penelitian dan pengembangan media video pembelajaran berbasis *android* yang telah teruji memiliki implikasi yang tinggi yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran aplikasi perangkat lunak dan desain interior gedung.

1. Media video pembelajaran berbasis *android* ini akan mempermudah guru dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar sehingga berdampak pada kualitas pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

2. Media video pembelajaran berbasis *android* ini memberikan peluang besar bagi siswa untuk belajar mandiri dimanapun dan kapan pun sehingga kemampuan dan minat siswa akan belajar tidak akan terbatas.

5.3 Saran

1. Media video pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan desain interior gedung baiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah dan memanfaatkan *smartphone* untuk hal-hal yang mendukung pembelajaran seperti mendesain interior.
2. Media video pembelajaran berbasis *android* dalam pembelajaran aplikasi perangkat lunak dan desain interior gedung sebaiknya digunakan pendidik agar pembelajaran lebih inovatif dan menarik.
3. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti yang lain sebagai sumber referensi dengan kolaborasi materi lain yang disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan sehingga dapat meningkatkan inovasi dalam media pembelajaran.