

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

4.3 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai penelitian dan pengembangan media pembelajaran video edukatif BFDI ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang. Media yang dihasilkan, dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Proses perancangannya dimulai dari tahap *analysis* (analisis) memastikan bahwa media ini dirancang sesuai kebutuhan peserta didik melalui proses analisis kinerja dan peserta didik, dan analisis materi. Selanjutnya dilakukan proses *design* (desain), diawali dengan menentukan cakupan dan materi pembelajaran, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*; dan menentukan spesifikasi produk. Kemudian dilanjutkan pada tahap *development* (pengembangan) yaitu pembuatan media pembelajaran video edukatif dengan menggunakan bantuan aplikasi atau *platform Canva, Wordwall, iSpring Suite, dan Web2Apk*. Media pembelajaran ini memuat petunjuk penggunaan, CP dan tujuan pembelajaran, video pembelajaran, permainan edukatif berupa teka-teki silang, profil penyusun, dan daftar referensi.
2. Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi dapat diketahui bahwa hasil uji validasi dari ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 90% sedangkan ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 86,25%, dimana keduanya menunjukkan pada kategori sangat layak.
3. Tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran video edukatif BFDI dengan melakukan uji coba terhadap responden mendapatkan hasil sebesar 87,53% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video dan teka-teki silang yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4.4 Implikasi

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran APLPIG khususnya materi bahan *finishing* desain interior
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, karena media ini terdapat video dan permainan edukatif didalamnya sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan, dapat lebih menyenangkan, dan peserta didik dapat lebih memahami materi yang telah disampaikan.

4.5 Rekomendasi

1. Bagi sekolah sebaiknya dalam mata pelajaran APLPIG menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis video dan permainan edukatif teka teki silang dalam pembelajaran. Karena dapat menjadi pegangan bagi peserta didik, terutama pada materi bahan *finishing* desain interior. Sehingga dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara bersama di kelas atau secara mandiri dengan cara mengunduh di perangkat *android*.
2. Bagi peneliti lain yang akan mengembangkan media pembelajaran sejenis, media pembelajaran video edukatif BFDI ini hanya bisa diakses menggunakan *android* saja, sehingga diperlukan *software* yang dapat mengubah *file html5* menjadi aplikasi yang dapat diakses di seluruh perangkat *digital*.
3. Dalam pengembangan media video pembelajaran dan teka-teki silang ini dikemas dalam satu wadah. Agar tidak memerlukan *link* yang terhubung dengan *platform* lain untuk membuka permainan edukatif (TTS), sehingga dapat lebih efektif dan efisien.
4. Diharapkan bagi pengembang produk selanjutnya, untuk bisa lebih memperluas ide dan kreativitasnya dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang sejenis.