

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah melakukan penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *website* "PINTER Revit", peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan Media pembelajaran berbasis *website* "PINTER Revit" menggunakan metodologi penelitian *Desain and Development (D&D)* dengan desain penelitian model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation and Evaluation*). Langkah pertama adalah tahap analisis yang dilakukan untuk menjabarkan penyebab kesenjangan antar kondisi yang diasumsikan dan implementasi dilapangan dalam proses pembelajaran *software Autodesk® Revit®*. Langkah kedua adalah tahap desain yang didalamnya terdapat proses perencanaan dan pembuatan awal produk media pembelajaran berbasis *website* yang akan dibuat. Langkah ketiga adalah tahapan pengembangan yang dilakukan dengan mengembangkan kembali konsep perencanaan *website* dan mulai membangun media pembelajaran berbasis *website* berdasarkan rencana dan skematik desain yang telah ditentukan sebelumnya. Tahap keempat adalah tahap implementasi produk *website* dimana pada tahap ini dilakukan serangkaian uji validitas oleh para ahli yang dilanjutkan dengan pengaplikasian produk terhadap peserta didik. Tahap kelima adalah Evaluasi yang dilakukan dengan mengambil respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *website* yang telah digunakan.
2. Kelayakan materi mendapatkan persentase skor 100%, sementara kelayakan media meraih persentase skor 98,61%. Ini menunjukkan bahwa baik dari sisi materi maupun media berada di kategori "Sangat Layak" dengan persentase total 98,61%.
3. Hasil dari respon peserta didik berada dalam kategori "Sangat Layak" dengan total presentase 88,28%. Peserta didik sangat tertarik dengan tampilan media pembelajaran yang diperkenalkan oleh peneliti selama implementasi. Hal ini terlihat dari pernyataan daya tarik tampilan media yang memperoleh rata-rata

Fahmi Sabil Pikri, 2024

PENGEMBANGAN WEBSITE "PINTER REVIT" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUILDING INFORMATION MODELLING (BIM) PADA MATA PELAJARAN PILIHAN DI KONSENTRASI KEAHLIAN DPIB SMK NEGERI 2 GARUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

tertinggi. Skor untuk tampilan konten seperti materi, teks, gambar, dan video juga di atas rata-rata dalam kuesioner tanggapan peserta didik. Selain itu, para siswa setuju bahwa *website* "PINTER Revit" dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama mereka memiliki perangkat digital dan koneksi internet.

5.2 Implikasi

1. Media pembelajaran berbasis *website* "PINTER Revit" yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sebagai panduan materi di mata pelajaran pilihan khususnya pada pembelajaran materi dasar elemen arsitektural.
2. Media pembelajaran berbasis *website* "PINTER Revit" memberikan fleksibilitas waktu dan tempat bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran. Ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan jadwal mereka sendiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar.
3. Media pembelajaran berbasis *website* "PINTER Revit" yang dikembangkan dapat digunakan secara fleksibel dimanapun dan kapanpun selama ada perangkat digital dan koneksi internet.
4. Media pembelajaran berbasis *website* "PINTER Revit" dapat dikembangkan kembali dengan melengkapi materi materi lain selain materi dasar elemen arsitektural pada *software* Autodesk® Revit®.
5. Data dan umpan balik yang diperoleh dari penggunaan *website* "PINTER Revit" dapat digunakan untuk evaluasi dan pengembangan berkelanjutan.

5.3 Rekomendasi

1. Bagi sekolah penyelenggara diharapkan mampu menyediakan infrastruktur teknologi sebagai fasilitas bagi civitas akademika sekolah untuk beradaptasi terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, sekolah juga perlu memberikan pelatihan atau workshop terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi kepada tenaga pengajar atau staf. Pihak sekolah juga perlu membuat kebijakan yang mendukung media pembelajaran berbasis teknologi supaya penggunaannya dapat lebih terstruktur dan sistematis.

Fahmi Sabil Pikri, 2024

PENGEMBANGAN WEBSITE "PINTER REVIT" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUILDING INFORMATION MODELLING (BIM) PADA MATA PELAJARAN PILIHAN DI KONSENTRASI KEAHLIAN DPIB SMK NEGERI 2 GARUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

2. Bagi guru pengampu mata pelajaran diharapkan dapat memanfaatkan fitur interaktif yang tersedia pada produk *website* untuk membiasakan siswa dalam berdiskusi dengan memanfaatkan teknologi. Selain itu, guru juga diharapkan melakukan evaluasi terhadap efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *website* "PINTER Revit" dan memberikan umpan balik kepada pengembang *website* agar dapat terus dikembangkan supaya media pembelajaran menjadi lebih efektif.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *website* seperti *website* "PINTER Revit" pada mata pelajaran yang lain. Selain itu, peneliti juga bisa melakukan studi komparatif antara penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dengan metode pembelajaran konvensional untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari keduanya. Peneliti juga diharapkan mampu mengembangkan konten-konten yang ada pada *website* "PINTER Revit" untuk lebih berkembang dan memuat lebih banyak struktur pembelajaran yang terarah.
4. Berdasarkan hasil pengambilan respon siswa didapat bahwa ada beberapa faktor yang mungkin menjadi pengaruh dalam pengisian lembar respon siswa oleh peserta didik. Faktor tersebut antara lain : faktor posisi duduk, perangkat yang digunakan pada saat pengisian kuisioner, fokus peserta didik dan suasana ruang antara kelas XI DPIB 1 dan XI DPIB 2 yang jelas berbeda terutama dalam segi pencahayaan ruangnya. Hal ini dapat menjadi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih lanjut terkait pengaruh faktor-faktor diatas terhadap peserta didik.