

BAB

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis potensi dan masalah, desain, pengembangan, implementasi produk, dan evaluasi. Proses ini mencakup analisis kebutuhan pengguna, desain skenario dan storyboard, produksi video dengan elemen interaktif di Edpuzzle, serta uji coba kelayakan oleh ahli materi dan media. Hasil uji coba menunjukkan kelayakan sangat tinggi dengan persentase masing-masing 97,91% dan 89,58%. Implementasi bahan ajar video di SMK Keling Kumang Sekadau menunjukkan peningkatan nilai tes dan tugas siswa, dengan rata-rata nilai pretest dan posttest meningkat dari 64 menjadi 84 (uji skala kecil) dan dari 51,53 menjadi 83,46 (uji skala luas). Motivasi belajar siswa juga meningkat, dengan persentase pretest dan posttest dari 58,03% menjadi 82,32% (uji skala kecil) dan dari 56,99% menjadi 88,69% (uji skala luas). Evaluasi menunjukkan beberapa kesulitan teknis yang diatasi dengan menyediakan akses internet dan perangkat sekolah, serta pelatihan berkelanjutan untuk guru.

2. Penilaian oleh guru menunjukkan aspek tampilan memperoleh 95,34%, aspek bahan media 100%, dan aspek pembelajaran 100%, semuanya dalam kategori "Sangat Layak".
3. Penilaian oleh siswa pada uji skala kecil (10 siswa) menunjukkan aspek tampilan, bahan media, dan pembelajaran masing-masing mendapatkan rata-rata 80,30%, 80,20%, dan 80,20%, semuanya dalam kategori "Sangat Layak". Pada uji skala luas (12 siswa), rata-rata aspek tampilan, bahan media, dan pembelajaran masing-masing adalah 95,07%, 94,79%, dan 95,83%, dengan rata-rata keseluruhan 95,23%, juga dalam kategori "Sangat Layak".
4. Berdasarkan perhitungan effect size sebesar 1,44, penerapan bahan ajar video pembelajaran berbasis Edpuzzle dikategorikan "Sangat Tinggi" dan dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.a

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan produk dalam pengembangan bahan ajar video pembelajaran berbasis Edpuzzle untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK Keling Kumang Sekadau dapat dibagi menjadi beberapa aspek sebagai berikut:

1. Keterbatasan Teknis Ketersediaan Infrastruktur: Tidak semua siswa mungkin memiliki akses ke perangkat yang diperlukan (komputer,

smartphone) dan koneksi internet yang stabil untuk mengakses video pembelajaran berbasis Edpuzzle.

2. Kualitas Video: Kualitas video yang rendah dapat mengganggu pengalaman belajar dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Platform Edpuzzle: Penggunaan Edpuzzle memerlukan pemahaman teknis dari guru untuk membuat dan mengelola konten video interaktif dengan baik.
3. Keterbatasan Pedagogis Desain Pembelajaran: Video pembelajaran harus dirancang dengan baik untuk memastikan bahwa mereka menarik dan informatif. Kurangnya pengetahuan tentang desain instruksional dapat mengurangi efektivitas video.
4. Interaktivitas: Edpuzzle memungkinkan integrasi pertanyaan dan interaktivitas dalam video, namun jika tidak dirancang dengan baik, interaktivitas ini bisa menjadi gangguan daripada membantu.
5. Keterbatasan Manajemen Waktu Waktu Produksi: Pembuatan video pembelajaran yang berkualitas memerlukan waktu yang cukup lama, dari tahap perencanaan, produksi, hingga editing.
6. Pengelolaan Waktu Belajar: Mengatur waktu yang tepat untuk menonton video dan mengerjakan tugas interaktif dapat menjadi tantangan, terutama jika siswa memiliki jadwal yang padat.

C. Implikasi

Implikasi dari pengembangan bahan ajar video pembelajaran berbasis Edpuzzle untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK Keling Kumang Sekadau mencakup berbagai aspek yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil akhirnya. Berikut adalah beberapa implikasinya:

1. Implikasi terhadap Siswa Peningkatan Motivasi Belajar: Video pembelajaran interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Hasil Belajar yang Lebih Baik: Dengan penggunaan Edpuzzle, siswa dapat mengulang materi yang sulit dipahami sebanyak yang diperlukan, yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.
3. Kemampuan Belajar Mandiri: Siswa dapat belajar secara mandiri dengan menonton video dan menjawab pertanyaan secara interaktif, yang dapat meningkatkan keterampilan belajar mandiri mereka.
4. Guru akan mengembangkan keterampilan baru dalam pembuatan dan penggunaan video pembelajaran serta dalam memanfaatkan teknologi pendidikan.
5. Dengan video pembelajaran yang interaktif, guru dapat menghemat waktu dalam menjelaskan ulang materi dan fokus pada memberikan bimbingan yang lebih personal. Umpan Balik yang Lebih Cepat: Edpuzzle menyediakan alat penilaian yang memungkinkan guru

memberikan umpan balik yang lebih cepat dan lebih spesifik kepada siswa.

6. Penerapan teknologi seperti Edpuzzle mencerminkan komitmen sekolah terhadap inovasi dalam pendidikan dan penggunaan metode pembelajaran yang modern.

D. Saran

Berdasarkan perolehan data hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sehingga dapat memberikan beberapa manfaat bagi pembaca maupun peneliti sendiri. Sebagai akhir dari penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Saran bagi Guru Pelatihan dan Pengembangan Diri: Ikuti pelatihan dan workshop untuk meningkatkan keterampilan dalam pembuatan video pembelajaran dan penggunaan platform Edpuzzle. Desain Pembelajaran Interaktif: Rancang video yang menarik dan interaktif dengan memasukkan pertanyaan, kuis, dan elemen gamifikasi untuk menjaga perhatian siswa. Kombinasikan video pembelajaran dengan metode pengajaran lainnya, seperti diskusi kelompok dan proyek, untuk menjaga keberagaman dan keterlibatan siswa.

2. Saran bagi Siswa Manfaatkan Fasilitas yang Ada: Gunakan semua fasilitas yang disediakan oleh sekolah dan guru untuk mendukung pembelajaran, termasuk video pembelajaran berbasis Edpuzzle. Belajar Mandiri dan Disiplin: Tingkatkan kemampuan belajar mandiri dengan memanfaatkan video pembelajaran dan menyelesaikan tugas interaktif tepat waktu.

3. Peneliti Berikutnya

Lakukan penelitian lanjutan untuk mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan video pembelajaran berbasis Edpuzzle terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Variasi Metodologi: Gunakan berbagai metodologi penelitian, seperti studi kasus, eksperimen, dan survei, untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif. Fokus pada Subjek yang Berbeda: Teliti penggunaan video pembelajaran berbasis Edpuzzle pada subjek pelajaran yang berbeda untuk mengetahui efektivitasnya di berbagai konteks.