

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan serta analisis data yang diperoleh selama proses uji coba, maka dapat disimpulkan empat hal utama sebagai berikut:

1. Pengembangan video interaktif pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk siswa kelas X DKV di SMKN 1 Kelam Permai berhasil dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahap dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Proses ini menghasilkan media pembelajaran yang berbasis digital dan dapat diakses kapan saja oleh siswa melalui jaringan internet.
2. Hasil validasi terhadap media video interaktif menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tergolong sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 87%, sedangkan validasi dari ahli media sebesar 85%. Penilaian ini menunjukkan bahwa video interaktif dinilai baik dalam aspek isi, tampilan, kemudahan penggunaan, serta manfaatnya dalam

mendukung pembelajaran, baik oleh ahli maupun pengguna langsung di kelas.

3. Efektivitas media video interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar yang signifikan. Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 59,87% meningkat menjadi 73,52% pada posttest. Analisis uji N-Gain menunjukkan skor sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif dapat memberikan kontribusi yang positif dalam mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam memahami konsep-konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi.
4. Respon siswa terhadap penggunaan video interaktif sangat positif. Respon dari siswa menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 88% dan dari guru sebesar 90%. Tingkat ketertarikan siswa terhadap media ini lebih dari 85%, yang menunjukkan bahwa media tersebut berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. Keterbatasan Hasil Penelitian

Dalam proses melakukan penelitian ini, terdapat keterbatasan yang mungkin dapat mempengaruhi hasil penelitian, yaitu:

1. Adanya keterbatasan waktu penelitian, tenaga, dan kemampuan peneliti.
2. Adanya kemampuan responden yang kurang dalam memahami pernyataan pada kuesioner sehingga ada kemungkinan hasilnya kurang akurat.
3. Kesimpulan yang diambil hanya berdasarkan perolehan analisis data, maka diharapkan adanya penelitian yang lebih lanjut mengenai video interaktif dengan metode penelitian yang berbeda, sampel yang lebih luas, dan penggunaan instrumen penelitian yang berbeda dan lebih lengkap

C. Implikasi Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran video interaktif memiliki beberapa implikasi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa implikasi utama pengembangan media pembelajaran video interaktif:

1. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran TIK di kelas, guru dapat menggunakan berbagai pendekatan lain, seperti membuat bahan ajar yang menarik bagi siswa. Proses pemilihan pendekatan alternatif untuk meningkatkan pembelajaran harus dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan yang sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran siswa.

2. Sumber belajar dapat dirancang dan direkayasa sehingga peserta didik. Dengan membuat media pembelajaran video interaktif, pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan bahan ajar sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Penggunaan bahan ajar yang tepat dan menarik memiliki korelasi yang signifikan dengan hasil belajar peserta didik. Pengembangan bahan ajar sangat penting karena sangat terkait dengan efektivitas kegiatan pembelajaran.

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

Agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan tidak monoton, guru harus dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar. Alat praktikum tidak cukup untuk meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran video interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif.

2. Bagi Siswa

Smartphone harus digunakan sebaik mungkin, menghindari penggunaan yang tidak menyenangkan, dan gunakan sebagai sumber belajar pribadi.

3. Bagi peneliti Berikutnya

Berdasarkan keterbatasan produk yang sudah dijelaskan, peneliti berikutnya diharapkan dapat melanjutkan pengembangan berbagai media pembelajaran video interaktif yang berbeda dan terus berkembang.

