

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran logika dan digital informatika kelas X di SMK Negeri 4 Pontianak dibuat untuk mengefektifkan proses belajar mengajar, dan membuat inovasi baru pada media pembelajaran. Adapun permasalahan yang didapat maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dilakukan berdasarkan perancangan menggunakan model 4D. Model 4D ini menghasilkan analisis dan perancangan desain yang berupa analisis kebutuhan pengguna, analisis materi dan perancangan alur media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* (*Flowchart*), perancangan (*Storyboard*) dan perancangan video pembelajaran.
2. Uji ahli media dan ahli materi dilakukan untuk mendapatkan validasi dan saran terkait media yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil uji ahli media yaitu 2 orang dosen bidang studi TI, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* “sangat layak” digunakan dengan total skor 140 dan persentase 87,5%. kemudian hasil uji ahli materi yaitu 1 orang guru mata pelajaran Logika dan Digital Informatika, diketahui bahwa materi pada media “sangat layak” dengan total skor 41 dan presentase 78,84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* layak digunakan di SMK Negeri 4 Pontianak.
3. Untuk hasil uji coba respon siswa, skala kecil berjumlah 10 siswa kelas X jurusan TKJ di SMK Negeri 4 Pontianak memperoleh total skor 619 dan persentase 77,37% dengan kategori “sangat layak”. Kemudian untuk skala

besar dengan sasaran 14 jurusan yang diwakili 4 orang siswa terdiri dari 2 laki-laki dan dua perempuan pada setiap kelas X di SMK Negeri 4 Pontianak, jumlah keseluruhan 56 siswa memperoleh total skor klarifikasi media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* sebesar 3534 dan persentase 78,88% dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan. Dari hasil respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* layak digunakan di SMK Negeri 4 Pontianak.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Siswa**

Siswa lebih giat belajar dilingkungan Sekolah maupun diluar sekolah, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* sebagai penunjang proses pembelajaran.

### **2. Bagi Guru**

Pendidik bisa menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* untuk proses pembelajaran khususnya pada materi logika dan digital informatika, selain itu guru juga bisa mengembangkan media untuk pembelajaran pada materi lainnya.

### **3. Bagi Peneliti selanjutnya**

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk dan menguji tingkat kelayakannya. Bagi peneliti selanjutnya untuk bisa mengembangkan media dengan lebih kreatif sehingga bisa digunakan oleh banyak orang.