

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Pada mata pelajaran Pemrograman Dasar, materi Struktur Percabangan digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam pemrograman, sehingga siswa dituntut untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang selain dapat membantu siswa untuk memahami materi, siswa juga dapat melatih untuk meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan suatu masalah atau belajar melalui masalah.

Media video tutorial model pembelajaran PBL pada materi Struktur Percabangan dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Tahap pertama yaitu *analysis* (analisis), dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum serta materi. Tahap kedua yaitu *design* (desain), dilakukan perancangan produk awal media video yang akan dibuat. Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), yaitu tahapan dimana media video dibuat dengan merangkai semua bahan/ komponen yang sudah dikumpulkan. Tahap keempat yaitu *implementation* (implementasi), pada tahapan ini dilakukan implementasi dari media video yang sudah dibuat dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media. Tahap kelima atau tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi), dimana dilakukan evaluasi terhadap hasil validasi kelayakan media video tutorial oleh ahli media, ahli materi, dan siswa.

Media video tutorial yang dibuat menggunakan beberapa *software*, yaitu *Animiz Animation Maker*, *FastStone Capture*, *Adobe Audition*, dan *Wondershare Filmora*. Kelayakan dari media video yang dikembangkan diperoleh dari data hasil uji kelayakan yang dilakukan ahli media, ahli materi, dan responden (siswa). Berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli, skor nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4,61 (Sangat Baik) dari ahli media, dan skor 4,42 (Sangat Baik) dari ahli materi. Selanjutnya, hasil penilaian dari responden (siswa) diperoleh skor rata-rata 4,33 (Sangat Baik), sehingga dapat disimpulkan media video yang dikembangkan Layak untuk digunakan.

Media video tutorial yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh siswa untuk pembelajaran secara tatap muka/ luring ataupun pembelajaran secara online/ daring. Media video tutorial ini juga sudah dibagikan kepada siswa dalam bentuk file .mp4, sehingga siswa dapat belajar materi Struktur Percabangan secara praktis, dimana dan kapan saja.

## **5.2 Saran**

1. Media video tutorial model pembelajaran PBL materi Struktur Percabangan yang telah dikembangkan, diharapkan dapat membelajarkan siswa untuk melatih kemampuannya dalam memecahkan masalah serta menjadi pedoman siswa sebagai sumber belajar secara mandiri.
2. Media video tutorial ini, diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Diharapkan pada peneliti lain dapat mengembangkan media video tutorial dengan materi yang berbeda, karena media video tutorial ini hanya terbatas pada 1 materi saja.

4. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan ataupun pengaruh dari media video tutorial ini, sehingga dapat dilihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media video ini di dalam kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 4, No. 1, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1866/1387>, diakses pada 16 Mei 2020.
- Adam, S. dan Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, Vol. 3, No. 2, <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400/258>, diakses pada 24 Oktober 2020.
- Agustien, R., Umamah, N., dan Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, Vol. 1, No. 1, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/8010/5647>, diakses pada 4 Desember 2020.
- Agustini, K. dan Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4, No.1, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/18403>, diakses pada 13 September 2021.
- Apandi, I. (2018). *Guru dan Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran*. dalam <https://www.kompasiana.com/idrisapandi/5bca01f6677ffb1af9055c47/pe-nguatan-kemampuan-guru-dalam-implementasi-pendekatan-saintifik-dalam-pembelajaran?page=all>, diakses pada 9 Desember 2021.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., dan Maulana A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pedidikan Teknik Sipil*, Vol. 9, No. 1, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/12905>, diakses pada 25 Oktober 2020.
- Ariyana, dkk. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Boston: Speinger US.
- Busyaeri, A., Udin, T., dan Zaenuddin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida*, Vol. 3, No. 1, <https://syekhnhurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/584/512>, diakses pada 10 Oktober 2020.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Evitasari, I. (2020). *Pemograman Dasar*. dalam <https://pakguru.co.id/pemograman-dasar/>, diakses pada 9 Oktober 2020.

- Karo, K. S. I. R., dan Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM*, Vol. 7, No. 1, <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>, diakses pada 8 Oktober 2020.
- Kemdikbud. (2018). *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2) dan Kompetensi Keahlian (C3)*. dalam <http://psmk.kemdikbud.go.id/konten/4097/kompetensi-inti-dan-kompetensi-dasar-mata-pelajaran-smk-perdirjen-dikdasmen-no-464dd5kr2018>, diakses pada 24 Oktober 2020.
- Krismanto, D. A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Gerak Dasar Tenis Lapangan Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar Di Sekolah Tenis Kabupaten Temanggung*. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pancabudi. (2018). *12 Prinsip Animasi*, dalam [http://pancabudi.sch.id/wp-content/uploads/2018/02/5923962313612\\_Prinsip\\_Animasi.pdf](http://pancabudi.sch.id/wp-content/uploads/2018/02/5923962313612_Prinsip_Animasi.pdf), diakses pada 4 Desember 2020.
- Riduwan dan Akdon. (2010). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saprudin, dkk. (2015). Pengembangan Media Video Tutorial Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Kalor. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 13, No. 2, <https://www.researchgate.net/publication/311872852>, diakses pada 12 Mei 2020.
- Setiawan, dkk. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS): Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran Matematika Berbasis HOTS*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sidik dan Annisa, N. (2017). Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa dan Matematika Berbasis Multimedia. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, Volume 14, No. 2, <https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/techno/article/view/189/166>, diakses pada 4 Desember 2020.
- Sismawati, S., Asyhar, R., dan Adriani, N. (2020). *Pengembangan Media Video Tutorial Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Materi Korosi*. [Tesis]. Kepulauan Riau: Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Susanti dan Zulfiana, A. (2018). *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. dalam <http://eprints.umsida.ac.id/1257/1/ICT%20Jenis%20media.pdf>, diakses pada 9 Oktober 2020.
- Statmat. (2021). *Uji Validitas dan Reliabilitas Untuk Penelitian*, dalam <https://www.statmat.net/uji-validitas-dan-reliabilitas/>, diakses pada 3 Oktober 2021.

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/0>, diakses pada 24 Oktober 2020.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Yana, B. A. I. W., Kholisho, Y. N., dan Fathoni, A. (2018.) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol. 2, No. 2, <https://docplayer.info/138700724-Pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-video-tutorial-interaktif-pada-mata-pelajaran-teknik-animasi-2-dimensi.html>, diakses pada 15 Oktober 2020.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. dalam <http://eprints.ummi.ac.id/354/3/33.%20PENERAPAN%20VIDEO%20SEBAGAI%20MEDIA%20PEMBELAJARAN.pdf>, diakses pada 9 Oktober 2020.