

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan tentang keefektifan media video dan *powerpoint* dalam meningkatkan kemampuan membaca gambar proyeksi ortogonal sistem Amerika kelas X SMKN 2 Klaten maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media video efektif meningkatkan kemampuan membaca gambar proyeksi ortogonal sistem Amerika. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} = 4,914 > t_{tabel} = 1,690$ dan $p = 0,0000111 < 0,05$. Media video mampu meningkatkan rata-rata skor tes siswa pada kelompok eksperimen dari semula 75,74 menjadi 85,56.
2. Media *powerpoint* efektif meningkatkan kemampuan membaca gambar proyeksi ortogonal sistem Amerika. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} = 1,892 > t_{tabel} = 1,695$ dan $p = 0,03 < 0,05$. Media *powerpoint* mampu meningkatkan rata-rata skor tes siswa pada kelompok kontrol dari semula 76,77 menjadi 79,6.
3. Terdapat perbedaan keefektifan yang signifikan antara media video dan *powerpoint* dalam meningkatkan kemampuan membaca gambar proyeksi ortogonal sistem Amerika. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} = 2,863 > t_{tabel} = 1,997$ dan $p = 0,003 < 0,05$. Peningkatan kemampuan membaca gambar pada kelas X TFLM A yang menggunakan media video sebesar 15,88%. Sedangkan peningkatan kemampuan membaca gambar pada kelas X TPL yang menggunakan media *powerpoint* sebesar 3,49%.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan di atas, berikut ini adalah beberapa implikasi yang perlu diperhatikan terkait dengan penerapan pembelajaran video:

1. Mengikuti perkembangan zaman, penyesuaian harus segera dilakukan oleh pendidik khususnya dalam proses pembelajaran dan metode penyampaian materi supaya tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.
2. Penyesuaian yang baik adalah penyesuaian yang memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam mendesain pembelajaran, peserta didik harus dijadikan orientasi utama untuk menyusun strategi pembelajaran.
3. Peserta didik bukan lagi objek pembelajaran, namun merupakan subjek pembelajaran yang berarti harus diajak berpartisipasi aktif supaya memperoleh banyak pengalaman dalam pembelajaran yang memudahkan pemahaman terjadi.

C. Saran

1. Bagi Guru

- a. Mulai melakukan penyesuaian dan inovasi dalam hal proses pembelajaran, media pembelajaran, dan strategi penyampaian materi supaya siswa menjadi lebih tertarik.
- b. Memberikan siswa kesempatan untuk lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran sebagai subjek.

2. Bagi Siswa

- a. Bersedia menyampaikan kebutuhan kepada Guru untuk didiskusikan bersama dalam menyusun alternatif proses pembelajaran yang efektif.
- b. Melatih diri untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan mengajukan diri sebagai subjek pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Memfasilitasi pendidik dan peserta didik yang membutuhkan fasilitas untuk melangsungkan pembelajaran kreatif, inovatif.
- b. Merangsang pendidik untuk aktif melakukan inovasi dengan memberikan lomba dan penghargaan untuk pendidik yang melakukan terobosan dalam media, proses, dan strategi pembelajaran.