

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dalam tulisan adalah sebagai berikut:

1. Terjadi optimalisasi perangkat digital yang digunakan sebagai media pemasaran pada pelatihan video pemasaran (*videoscribe*) .
2. Program pelatihan penggunaan Aplikasi *videoscribe* ini dapat mengoptimalkan pemanfaatan perangkat digital sebagai media baru dalam dunia pemasaran menggunakan video sebagai alternative baru bagi warga belajar Paket C khususnya Kelas XII, sehingga dapat menambah dan meningkatnya *lifeskill* peserta didik paket C PKBMN 23 kebon melati.

B. Implikasi

Pelatihan video pemasaran (*videoscribe*) adalah upaya untuk meningkatkan *lifeskills* peserta didik Paket C kelas XII khususnya dalam pembuatan media pemasaran berbasis digital di PKBMN 23 Kebon Melati. Proses Kegiatan pelatihan dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi. Proses pelatihan tersebut menimbulkan implikasi terhadap aktivitas warga belajar yang ada di PKBM Negeri 23 Kebon Melati.

1. Warga belajar memanfaatkan perangkat digital seperti laptop milik peserta didik ataupun computer yang tersedia di PKBMN 23 kebon melati untuk membuat media pemasaran berbasis digital.
2. Warga belajar mengetahui dan memahami proses pembuatan media pemasaran dengan menggunakan *videoscribe*.
3. Warga belajar mampu mempraktikkan pembuatan video pemasaran dengan media *videoscribe*.
4. Warga belajar memenuhi kompetensi pembuatan video pemasaran dengan menggunakan *videoscribe*.

C. Saran

Strategi dalam meningkatkan *lifeskills* peserta didik paket C di PKBMN 23 kebon melati dalam pelatihan pembuatan video pemasaran merupakan tanggung jawab bersama yang harus di dorong untuk menciptakan generasi yang cerdas dan mampu bersaing sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan metode dan desain pembelajaran serta strategi pembelajaran yang tepat maka akan berdampak pada hasil belajar yang maksimal. Sebagai contoh adalah pemanfaatan *videoscribe* untuk meningkatkan *lifeskills* peserta didik dalam pembuatan media pemasaran untuk menjadi *alternative* baru dalam memasarkan suatu produk atau jasa nantinya.

Ada beberapa saran dan peneliti terkait dengan pembelajaran yang dapat dipertimbangkan yaitu :

1. Kurangnya sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran bukanlah menjadi suatu halangan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan inovatif.
2. Pembelajaran tidaklah selamanya dilakukan dalam kelas dengan menggunakan website seperti Comed-lab.net, maka pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
3. Pemanfaatan perangkat digital sebagai media pemasaran merupakan langkah yang tepat dalam menciptakan iklim yang inovatif dan kreatif di dalam dunia pendidikan.
4. Warga PKBM harus saling bersinergi agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
5. Untuk peneliti selanjutnya kembangkan media *videoscribe* pada versi *smartphone* atau android.

Kembangkan media *videoscribe* dengan materi yang belum pernah dikembangkan.