

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian proses pengembangan yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis 3D *visual* yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar di SMK Negeri 33 Jakarta. Media tersebut dikembangkan pada materi peralatan restoran untuk siswa kelas XI jurusan perhotelan, melalui tahapan uji validasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media untuk memastikan kualitas isi, kelayakan tampilan, dan aspek teknis. Selanjutnya, uji coba pengguna dilakukan kepada 28 siswa kelas XI guna memperoleh gambaran kelayakan media dari sudut pandang peserta didik sebagai pengguna langsung.

Berdasarkan rangkaian uji validasi yang telah dilakukan, media pembelajaran berbasis 3D menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik. Uji validasi oleh dua ahli media memperoleh rata-rata persentase 98%, yang dikategorikan sebagai sangat sesuai. Selanjutnya, validasi oleh dua ahli materi menghasilkan rata-rata persentase 94%, yang juga berada pada kategori sangat sesuai dan menegaskan bahwa isi serta struktur materi telah memenuhi standar kelayakan pembelajaran. Setelah tahap validasi ahli dinyatakan layak, media diujicobakan kepada 28 peserta didik kelas XI jurusan perhotelan di SMK Negeri 33 Jakarta. Hasil uji coba pengguna menunjukkan persentase sebesar 90%, yang kembali menguatkan bahwa media termasuk dalam kategori Sangat Sesuai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis 3D ini telah memenuhi seluruh aspek kelayakan dan sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pada materi peralatan restoran di kelas XI jurusan perhotelan SMK Negeri 33 Jakarta.

5.2. Implikasi

Temuan ini mempunyai implikasi yang signifikan terhadap pengembangan dan penggunaan media pembelajaran di lingkungan pendidikan vokasi, khususnya pada mata pelajaran *Food and Beverage Service*. Media berbasis *visual* 3D terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit,

interaktif, dan kontekstual, khususnya ketika mempelajari peralatan restoran yang biasanya tidak dapat diakses secara fisik di sekolah.

Media ini juga mendorong pembelajaran mandiri, meningkatkan motivasi siswa, dan membantu guru dalam menyampaikan materi *visual* dan prosedural. Hasilnya, penggunaan media berbasis 3D dapat menjadi metode pembelajaran yang berharga bagi kemajuan teknologi pendidikan dan tuntutan kompetensi abad 21.

5.3. Saran

Penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Media ini dapat ditingkatkan lagi dengan menambahkan narasi suara, video demonstrasi, atau instruksi *visual* agar siswa memiliki beberapa alternatif gaya belajar sesuai preferensi masing-masing.
2. Untuk mendapatkan gambaran umum tentang kelayakan media dan mengukur konsistensi kinerjanya, penelitian selanjutnya dapat melibatkan sampel yang lebih besar atau sekolah yang berbeda.
3. Peneliti berikutnya disarankan tidak hanya menilai kelayakan media, tetapi juga menguji efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, atau keterampilan praktik siswa.

Intelligentia - Dignitas