BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, hasil dan pembahasan mengenai pengembangan media video pembelajaran berbasis STEAM menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi koloid kelas XII SMA/MA, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar media video pembelajaran berbasis STEAM menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi koloid kelas XII SMA/MA yang dikembangkan melalui proses pemilihan materi dan tujuan pembelajaran, perancangan pembelajaran berbasis STEAM, pengembangan konten, integrasi teknologi, uji coba dan evaluasi, dan publikasi dan akses.
2. Media video pembelajaran berbasis STEAM menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi koloid kelas XII SMA/MA yang dikembangkan memperoleh hasil sangat layak secara teoritis dari validator ahli media, ahli materi, dan penilaian guru, serta penilaian secara praktis dilihat dari respon peserta didik bahwa media tersebut dinyatakan sangat layak.

5.2 Saran

Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan, hasil serta kesimpulan disampaikan, maka diperlukan saran untuk pengembang selanjutnya. Saran yang diberikan untuk pengembangan video pembelajaran berbasis STEAM menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi koloid kelas XII SMA/MA adalah sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan materi kimia lain dan aplikasi lain.

2. Pada penelitian selanjutnya, tahap uji coba pengembangan akan menggunakan model Lee & Owens dengan kerangka Addie. Uji coba ini direncanakan dilakukan di sekolah yang berbeda dengan melibatkan jumlah peserta didik yang lebih banyak, bertujuan untuk meningkatkan tingkat kelayakan produk