

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung kelas XI TDPIB di SMK Negeri 1 Seyegan menggunakan metode penelitian model 4D Thiagarajan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran hanya sampai pada tahap *development* dan tidak sampai ke tahap *disseminate*. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan beberapa aplikasi antara lain: *3D Google sketchUp* untuk pembuatan video animasi 3D, sedangkan gambar 2D menggunakan aplikasi *AutoCad* dan semua hasil dari aplikasi tersebut akan di masukkan ke aplikasi *Adobe Flash* sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran setelah melalui validasi didapatkan beberapa revisi dari validator ahli materi pertama dan ahli media. Adapun revisi media pembelajaran dari ahli materi pertama yaitu perbaikan pada gambar di setiap materi dengan yang lebih jelas atau tidak buram dan ditambahkan setiap materi terdapat gambar sesuai dengan yang di lapangan. Sedangkan perbaikan dari ahli media yaitu setiap gambar wallpaper harus disesuaikan dengan topik mata pelajaran dan pemberian warna disetiap sub bab materi supaya lebih menarik.

2. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi pertama (dosen UNY) diperoleh nilai setelah dikonversikan sebesar 3,4 dengan kategori sangat layak.
3. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi kedua (guru) diperoleh nilai setelah dikonversikan sebesar 3,73 dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan dari kedua validator ahli materi memberikan penilaian dengan kategori sangat layak hal ini menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar di SMK Negeri 1 Seyegan.
4. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media diperoleh nilai setelah dikonversikan sebesar 3,73 dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan sebagai bahan ajar di SMK Negeri 1 Seyegan.
5. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan siswa kelas XI TDPIB 1 sebanyak 28 orang diperoleh sebanyak 27 responden dengan persentase sebesar 96,42% masuk kategori “sangat layak”.

B. PENGEMBANGAN PRODUK LEBIH LANJUT

Media pembelajaran berbasis video animasi pada penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan tampilan lebih menarik dan menggunakan software dengan kapasitas lebih mumpuni. Video animasi dalam media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan *software* yang dapat menghasilkan video animasi lebih baik dari *software* *3D Google sketchUp*.

C. SARAN

Bagi peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi ini lebih lanjut, disarankan sebagai berikut:

1. Perlu diadakan *pretest* dan *posttest* dari penggunaan media pembelajaran tersebut sehingga dampak dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar lebih terlihat.
2. Dikembangkan media pembelajaran untuk topik/materi lain pada mata pelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung.
3. Penggunaan *software 3D Google SketchUp* sebagai *software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran perlu dipelajari lebih lanjut dalam pengoperasian sistem, navigasi yang tersedia pada *software*, penggunaan ikon dan fungsi dalam *tool bar* tersebut sehingga dapat menghasilkan video animasi yang lebih berkualitas