

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Modul Pelatihan dan Tutorial *Sketchup*, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari penelitian ini telah dihasilkan Modul Pelatihan dan Tutorial *Sketchup* yang diaplikasikan pada mata kuliah Perencanaan Bangunan II di JPTSP FT UNY. Proses pengembangan produk menggunakan metode 4D oleh Thaigarajan 1974 dan memodifikasi tahap yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu:
 - a. *Define*, pada tahap *define* terdapat lima kegiatan yang terdapat didalamnya, pertama adalah *front and analysis* yang dilakukan untuk menentukan masalah dasar, kedua adalah *learner analysis* yang dilakukan untuk mengetahui karakteristik mahasiswa, ketiga adalah *task analysis* yang dilakukan untuk mengetahui tugas-tugas pokok yang harus dikuasai oleh mahasiswa, keempat adalah *concept analysis* yang dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan, kelima adalah *specifying intructional objectives* yang dilakukan untuk menuliskan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi yang akan dicapai oleh mahasiswa.
 - b. *Design*, pada tahap *design* terbagi dalam empat kegiatan didalamnya, kegiatan pertama yaitu *constructing criterion reforenced test* yang dilakukan untuk menyusun kriteria tes sebagai pengukur kriteria produk, kegiatan kedua yaitu *media selection* yang dilakukan untuk memilih

media sesuai dengan muatan materi pembelajaran yang akan dikembangkan, kegiatan ketiga adalah *format selection* yang dilakukan untuk memilih bentuk penyajian sesuai dengan media yang dikembangkan, kegiatan keempat adalah *initial design* yang dilakukan untuk merancang *draft* awal dari produk media pembelajaran yang dikembangkan.

- c. *Develop*, pada tahap *develop* terdapat 3 kegiatan yang terdapat didalamnya, kegiatan pertama adalah analisis kebutuhan modul yang bertujuan untuk menghasilkan draft awal produk media utama berupa modul, kegiatan kedua adalah validasi produk yang bertujuan untuk mengetahui aspek kevalidan dari modul yang sudah dikembangkan, kegiatan ketiga adalah revisi modul yang bertujuan untuk merevisi *draft* awal pada media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan komentar dan saran dari validator ahli media dan ahli materi.
- d. *Disseminate*, Pada tahap *disseminate* terdapat dua kegiatan didalamnya, kegiatan pertama adalah pengemasan (*packaging*) yang dilakukan untuk menentukan kemasan media dalam bentuk fisik supaya mudah dibagikan untuk orang lain, kegiatan kedua adalah kegiatan difusi dan adopsi (*diffusion and adoption*) yang dilakukan untuk membagikan media supaya dapat diserap dan dipahami (difusi) serta digunakan (adopsi) pada kegiatan pembelajaran.

- 2. Kelayakan modul *Sketchup* dilakukan dengan menggunakan penilaian dari dosen yang ahli dibidang media atau *expert judgement*. Berdasarkan analisis

hasil penilaian dosen ahli bidang media pendidikan dan pelatihan yang dikembangkan mendapatkan skor 80,7 (skala 100) dengan kategori "Layak".

3. Kelayakan modul *Sketchup* dilakukan dengan menggunakan penilaian dari dosen ahli materi atau *expert judgement*. Berdasarkan analisis hasil penilaian dosen ahli bidang materi, kelayakan media pendidikan dan pelatihan dikembangkan mendapatkan presentase kelayakan dengan skor 96,15 (dari skor 100) dengan kategori "Sangat layak".

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dialami peneliti pada proses pengembangan Modul Pelatihan dan Tutorial *Sketchup* sebagai berikut:

1. Validasi oleh ahli media hanya dilakukan oleh satu orang ahli karena keterbatasan ahli.
2. Validasi oleh ahli materi hanya dilakukan oleh satu orang ahli karena keterbatasan ahli.
3. Belum dilaksanakan uji empiris pada penggunaan modul untuk mengukur seberapa besar efektifitas modul dalam proses pembelajaran karena keterbatasan waktu penelitian.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang sudah disampaikan, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan penambahan jumlah ahli media dan ahli materi untuk validasi Modul Pelatihan dan Tutorial *Sketchup*.

2. Perlu dilakukan uji empiris pada penggunaan Modul Pelatihan dan Tutorial *Sketchup*, sehingga diketahui bagian modul bagian modul yang sulit untuk dipelajari dan harus diperbaaiki, serta untuk mengetahui seberapa besar efektifitas modul dalam proses pembelajaran.
3. Modul yang telah selesai dikembangkan sebaiknya diajukan untuk memperoleh hak cipta.