

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses pengembangan menghasilkan media pembelajaran video tutorial menggambar rumah 3 dimensi menggunakan *Sketch Up* pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak dalam bentuk *mp4*. Video tutorial yang sudah dibuat dianggap mampu menjadi bahan pembelajaran siswa untuk dapat belajar secara mandiri. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian model 4D Thiagarajan. Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran hanya sampai *development* dan tidak ke tahap *disseminate*. Pembuatan media pembelajaran video tutorial ini menggunakan beberapa aplikasi antara lain *Google Sketch Up* untuk proses penggambaran, *Camtasia screen recorder* untuk merekam proses penggambaran dan *wondershare filmora* untuk edit video sehingga menghasilkan produk dengan format video.
2. Kelayakan media pembelajaran menurut ahli materi pertama (dosen UNY) diperoleh nilai setelah dikonversikan sebesar 4,77 atau 95.4% dari skor maksimal dengan kategori sangat layak.

3. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi kedua yaitu guru pengampu mata pelajaran diperoleh nilai setelah dikonversikan sebesar 4.89 atau 97.8% dari skor maksimal dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa dari kedua validator ahli materi memberikan nilai dengan kategori sangat layak hal ini menunjukan materi yang ada dalam media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan dalam mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak di SMK Negeri 1 Sedayu.
4. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media diperoleh nilai setelah dikonversikan sebesar 4.86 atau 97.2% dari skor maksimal dengan kategori sangat layak. Disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan sebagai bahan ajar di SMK Negeri 1 Sedayu.
5. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan siswa kelas XI DPIB A SMK Negeri 1 Sedayu sebanyak 31 siswa orang diperoleh 30 responden dengan presentase 96.7 % masuk kategori “sangat layak”.

B. PENGEMBANGAN PRODUK LEBIH LANJUT

Media pembelajaran berbasis video tutorial ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan tampilan lebih menarik dan pengisi suara narasi yang lebih baik. Video tutorial ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan aplikasi edit video yang lebih baik agar mendapatkan ukuran berkas video yang lebih hemat.

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 bersebut sehingga dampak dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar lebih terlihat.
2. Dikembangkan media pembelajaran untuk topik/materi lain pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.
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 tutorial yang lebih berkualitas.