

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video mata pelajaran konstruksi bangunan gedung dikembangkan sesuai model pengembangan perangkat dengan menggunakan teori dari Thiagarajan (1974) yaitu model 4D, yang terdiri dari 4 tahap yaitu :

a) Tahap *Define*

Tahap pendefinisian terdiri dari 5 langkah pokok yang dimulai dari analisis kebutuhan awal. Langkah kedua yaitu analisis siswa kelas XI KGSP. Langkah ketiga yaitu analisis tugas mata pelajaran konstruksi bangunan gedung berdasarkan KI dan KD. Langkah keempat adalah pelaksanaan analisis konsep tersebut dilakukan dalam merangkum materi menjadi suatu pokok-pokok bahasan untuk setiap KD. Langkah terakhir adalah tujuan pembelajaran dalam pembuatan media video animasi.

b) Tahap *Design*

Tahap design dibagi menjadi 4 langkah. Langkah pertama adalah menyusun tes kriteria, tetapi tidak dilaksanakan oleh peneliti. Langkah kedua adalah pemilihan media yang didasarkan pada latar belakang masalah. Langkah ketiga pemilihan format atau kerangka dalam video. Format video yaitu *high quality*, *.mp4* dan *.exe*, resolusi *480p* dan perangkat yang mendukung adalah *windows*,

android dan *IOS*. Langkah keempat adalah penyusunan rancangan awal yang berupa penetapan *background*, animasi, *dubbing*, dan *storyboard*.

c) Tahap *Development*

Tahap pengembangan adalah tahap yang menghasilkan produk siap pakai. Tahap *expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk lalu tahap kedua yaitu merevisi, berikut hasilnya :

- 1) Ahli materi memberikan masukan dan penilaian kelayakan untuk media video pembelajaran. Berdasarkan analisis data validasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap pengembangan video media pembelajaran diperoleh kategori “**Sangat Layak**” dengan skor kelayakan rata-rata sebesar **3,93**.
- 2) Ahli media memberikan masukan dan penilaian kelayakan untuk media video pembelajaran. Berdasarkan analisis data validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh kategori “**Sangat Layak**” dengan skor rata-rata kelayakan sebesar **3,68**.
- 3) Guru atau ahli materi memberikan masukan dan penilaian kelayakan untuk media video pembelajaran. Berdasarkan analisis data diperoleh kategori “**Sangat Layak**” dengan skor kelayakan sebesar **3,73**.

d) Tahap *Dissemination*.

Ada 2 tahap, tahap pertama memberikan kepingan CD/DVD yang berisi video sudah jadi diberikan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung SMKN 1 Purworejo. Tahap kedua pengunggahan video pada *channel youtube* dengan url <https://youtu.be/C7JanG8EAv4> dengan judul “Video Animasi Pondasi Batu Kali, Sloof, Kolom dan Dinding Mata

Pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung”. Media interaktif di *google drive* url: <https://drive.google.com/drive/folders/1i55B25agapkW99tgBzmxtGkhaplHmGzn?usp=sharing>. Media video berbasis video animasi dengan teknik 2 dan 3 dimensi berformat .mp4 yang berdurasi 01 : 04 : 06 menit dengan ukuran file sebesar 235 MB, dan telah teruji diperangkat bersistem windows 10 dan Media video berbasis video animasi teknik 3 dimensi berformat .mp4 yang berdurasi 00 : 04 : 39 menit dengan ukuran file sebesar 67,7 MB, dan telah teruji untuk diputar perangkat *smartphone* bersistem *android* dan IOS.

B. Saran Tentang Produk

Berdasarkan penelitian pengembangan serta keterbatasan penelitian yang telah dijelaskan, pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu beberapa saran pemanfaatan dan pembuatan produk yang dibutuhkan yaitu:

1. Bagi peneliti pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki kualitas suara narator agar media video animasi materi pondasi batu kali, sloof kolom dan dinding batu bata lebih menarik bagi pengguna
2. Media pembelajaran berbasis video ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengkombinasikan video dengan aplikasi seperti *flash*. Tujuannya adalah setiap langkah-langkah pada masing-masing pokok bahasan dapat dipisah-pisah dalam sub-pilihan, yang mana pengguna dapat menggunakan secara mandiri pada *smartphone*, karena pada saat ini *ispring* hanya bisa digunakan pada windows/laptop.