

BAB V

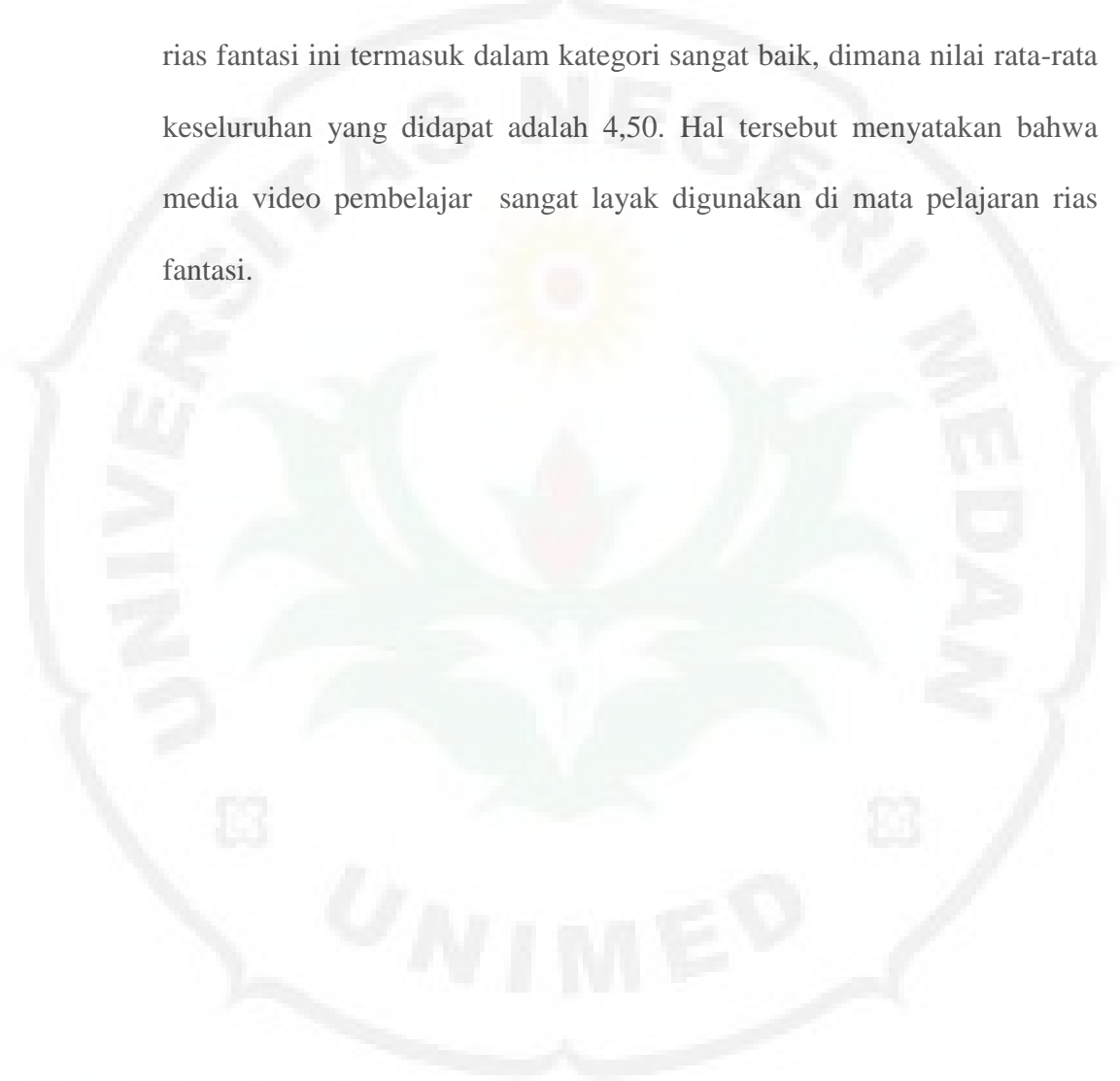
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media video pembelajaran rias fantasi melalui beberapa tahap antara lain : a) potensi dan masalah, dengan mengetahui masalah yang terjadi di lapangan maka hal tersebut yang akan mendasari sehingga media ini dibutuhkan. b) pengumpulan data, , pengumpulam data yang dikumpulkan didapatdari hasil wawancara dengan guru bidang study. c)desain produk, membuat video dengan melakukan shutting, dan mengeditting dengan menambahkan gambar, materi dan sound effect. d) Validasi desain, Pada tahap ini perangkat pendukung untuk video juga dipersiapkan. Setelah videotersusun dan menjadi media pembelajaran, maka video divalidasi oleh para ahli agardapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan diuji cobakan kepada siswa. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh hasil valid dan layak dengan rata-rata 3,73, dan penilaian dari ahli media pembelajaran diperoeh hasil valid danlayak dengan rata-rata 3,58 sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada siswa.
2. Berdasarkan tanggapan siswa SMK Negeri 1 Beringin kelas XII kecantikan video yang tertuang dalam angket pada saat ujicoba produk

media video pembelajaran, menyatakan bahwa media video pembelajaran rias fantasi ini termasuk dalam kategori sangat baik, dimana nilai rata-rata keseluruhan yang didapat adalah 4,50. Hal tersebut menyatakan bahwa media video pembelajar sangat layak digunakan di mata pelajaran rias fantasi.



THE
Character Building
UNIVERSITY

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada pembahasan dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Media video pembelajaran ini adalah alat untuk membantu proses penyampaian pembelajaran khususnya untuk materi yang terdapat pada mata pelajaran rias fantasi, oleh karena itu keberadaan guru sangat diperlukan sebagai fasilitator dan hendaknya guru juga dapat membuat media pembelajaran yang belum ada maupun mengembangkan media yang sudah ada.
2. Keterbatasan waktu dan dana penelitian, agar hasil produk lebih maksimal dan lebih layak digunakan dalam pembelajaran selajutnya, maka diperlukan pengembangan lanjutan unruk mengetahui efisiensi dan efektifitas media pembelajaran yang telah diteliti ini untuk meningkatkan hasil belajar.