

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan adalah sebagai berikut:

A. Proses pengembangan media video pembelajaran Menggambar Teknik ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang terdiri dari: analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) serta evaluasi (*Evaluation*). Berikut uraian tiap-tiap proses:

1) Tahap analisis (*analysis*), ada 2 kegiatan yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan pada penelitian ini dilakukan dengan 2 metode yaitu observasi dan wawancara. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui situasi dan kondisi pembelajaran yang sedang berjalan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Sedangkan analisis materi dilakukan untuk melihat karakteristik materi yang terdapat pada silabus pada mata pelajaran Menggambar Teknik program keahlian DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

2) Tahap perancangan (*design*). Dalam perancangan video ini, peneliti terlebih dahulu membuat skenario media pembelajaran video serta *storyboard*. Hal ini bertujuan sebagai acuan untuk mendesain video yang dikehendaki. Adapun proses mendesain media video ini yaitu dengan menggunakan *Canva* sebagai aplikasi utama dalam mendesain

video yang kemudian diintegrasikan dengan aplikasi *Wondershare Filmora* sebagai penyempurna. Ada 3 tahap inti yang dilakukan dalam mendesain video pembelajaran ini, yaitu: mendesain tampilan awal video, mendesain isi video, dan mendesain akhir video. Sebelumnya

- 3) Tahap pengembangan (*development*). Berdasarkan desain yang telah ditentukan, maka produk yang dihasilkan yaitu media video pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Teknik. Pada tahap ini, produk yang telah dihasilkan harus melalui tahap validasi. Hal ini dilakukan agar produk yang dihasilkan nantinya akan mencapai hasil yang diinginkan. Validasi ini sendiri dilakukan dengan menyebar angket berupa lembar instrumen validasi kepada 2 (dua) ahli materi, dan 1 (satu) ahli media.
- 4) Tahap implementasi (*implementation*). Dalam tahap ini, media video pembelajaran yang telah jadi dan telah mengalami revisi sesuai dengan saran dan masukan para ahli diujikan kepada siswa. Hal ini dilakukan guna mengetahui apakah video pembelajaran tersebut efektif diterapkan kepada siswa atau tidak. Namun karena keterbatasan waktu peneliti, pengembangan dilakukan hanya sampai sebatas pada uji kelayakan.
- 5) Tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yaitu menilai setiap langkah dan produk yang telah dibuat. Tahapan ini dilakukan untuk melihat apakah produk media video pembelajaran yang dihasilkan sesuai harapan atau tidak.

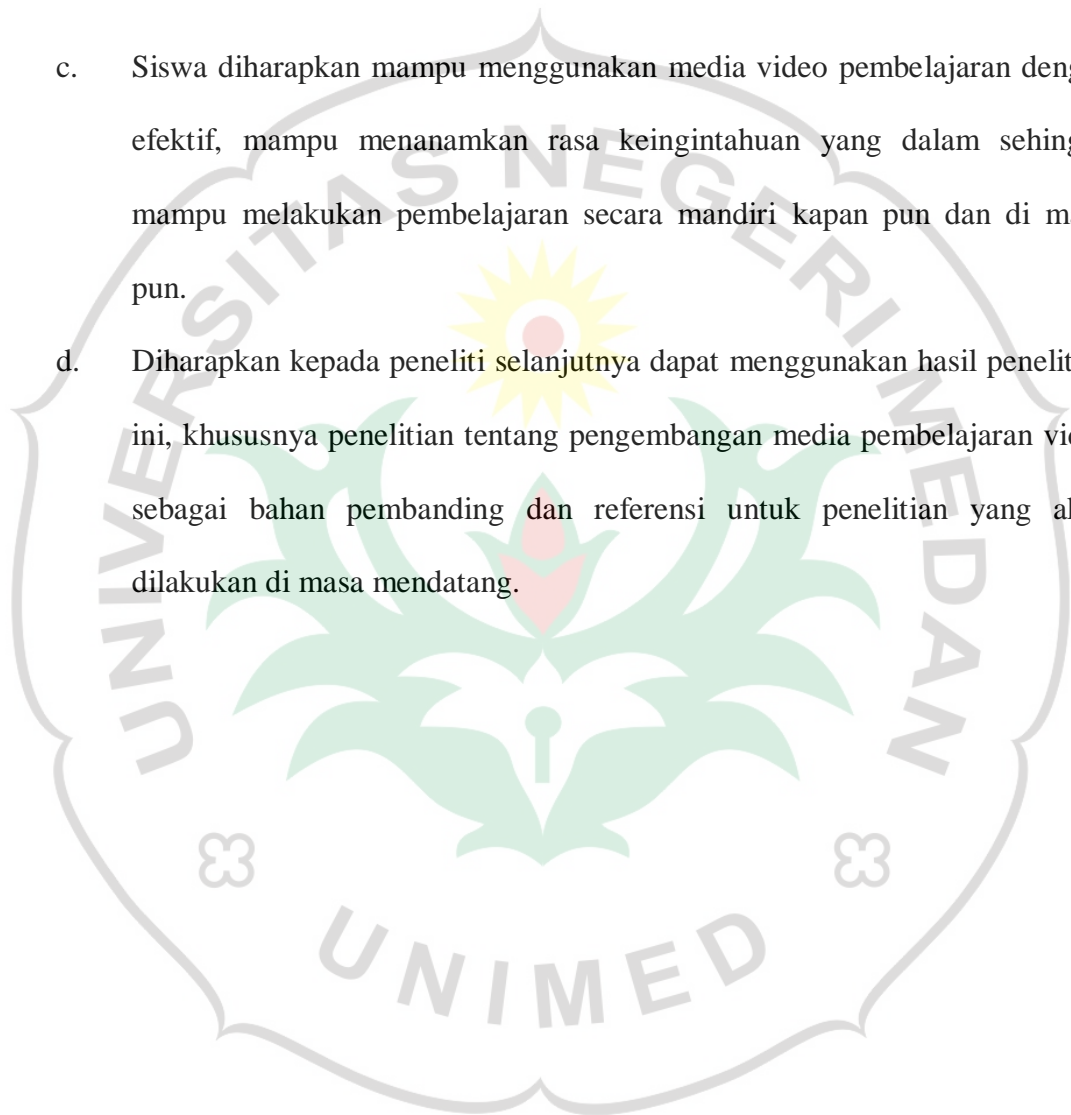
B. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi 1 diperoleh skala penilaian sebesar 88% yang dikategorikan “**sangat layak**”, ahli materi 2 (respon guru) diperoleh skala penilaian sebesar 88% yang dikategorikan “**sangat layak**”, dan ahli media diperoleh skala penilaian sebesar 83% yang dikategorikan “**sangat layak**”. Adapun rata-rata persentase penilaian yang diperoleh dari ahli materi yaitu sebesar 88% dan persentase penilaian dari ahli media sebesar 83%. Berdasarkan data tersebut maka media pembelajaran video Menggambar Teknik layak digunakan siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

## 5.2. Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat peneliti berikan setelah dilakukannya penelitian:

- a. Dengan dilakukannya penelitian ini, pihak sekolah/Kepala Sekolah diharapkan mampu membuat kebijakan-kebijakan tentang pentingnya melakukan variasi dan inovasi terhadap media pembelajaran di sekolah salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis video guna mendukung proses belajar mengajar di sekolah.
- b. Diharapkan kepada guru agar dapat menggunakan media video pembelajaran ini sebagai bahan referensi atau acuan dalam melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang belum ada maupun sudah ada, hal ini dilakukan agar media pembelajaran tersebut dapat berkembang menjadi lebih baik sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

- c. Siswa diharapkan mampu menggunakan media video pembelajaran dengan efektif, mampu menanamkan rasa keingintahuan yang dalam sehingga mampu melakukan pembelajaran secara mandiri kapan pun dan di mana pun.
- d. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini, khususnya penelitian tentang pengembangan media pembelajaran video sebagai bahan pembandingan dan referensi untuk penelitian yang akan dilakukan di masa mendatang.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY