

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Data yang didapat dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan maka didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung di materi menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD dikelas XI Program Keahlian DPIB Semester Genap di SMK Negeri 2 Medan Tahun ajaran 2021/2022 dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Dimana pada tahap analisis (*Define*) meliputi analisis kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa. Tahap Desain (*Design*) meliputi pembuatan Video Pembelajaran pada materi Menggambar Potongan Dengan Menggunakan AutoCAD. Tahap pengembangan (*Develop*) meliputi validasi kelayakan produk dari ahli materi dan ahli media serta revisi produk. Tahap implementasi meliputi uji coba media pembelajaran kepada 20 siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Medan, dan terakhir penilaian kualitas media pembelajaran merupakan tahap evaluasi.

2. Hasil uji kelayakan video tutorial dari ahli materi dan ahli media, bahasa, media Video Pembelajaran ini layak digunakan dengan dibuktikan nilai skor **4,15** (Layak) dari penilaian ahli media, dan skor **4,12** (Layak) dari penilaian ahli materi. Dari pengujian yang dilakukan oleh 20 siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Medan dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda dan hasil akhirnya mendapatkan nilai rata-rata sebesar **4,39** (Sangat Layak). Berdasarkan hasil uji Materi, Media dan Penggunaan, Maka dapat disimpulkan bahwa video tutorial yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan pada materi Menggambar Potongan Dengan Menggunakan AutoCAD dari mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung dikelas XI Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan.

## **5.2. Implikasi**

Hasil dari penelitian pengembangan media Video Pembelajaran ini sangat diminati oleh siswa sebagai pengguna dan sangat layak digunakan oleh siswa karena lebih mudah memahami cara menggambar potongan dengan menggunakan media video pembelajaran ini.

Hasil penelitian ini juga sangat membantu para pendidik/guru dalam menyampaikan bahan ajar karena dengan menggunakan media video pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat belajar mandiri atau dapat mengulang materi yang

diajarkan diluar sekolah dan mempersingkat waktu para pendidik/guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pembahasan dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah sudah merupakan suatu kewajiban untuk melaksanakan aktivitas sekolah dengan sebaik-baiknya dengan memerhatikan media yang digunakan siswa untuk meningkatkan pengetahuan terutama pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung. dan kepala sekolah hendaknya menyarankan para guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam membuat video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuat siswa.
2. Guru hendaknya membangkitkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran untuk siswa dan guru hendaknya menyarankan bagi siswa untuk dapat belajar menggunakan media video pembelajaran secara mandiri pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung.
3. Bagi siswa dengan mengetahui kemandirian belajar dapat memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar khususnya pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung, diharapkan siswa siswa memiliki keinginan untuk mandiri dalam menggunakan media sebagai bahan pembelajaran disekolah maupun dirumah.

4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat disajikan sebagai rujukan dan masukan pada penelitian selanjutnya, selain itu instrumen penilaian pada media video pembelajaran dapat diterapkan melalui kalaborasi dengan materi lain.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY