

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil atau data dilapangan dari penelitian yang telah dilakukan pada pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial berbasis Leonardo AI dengan materi menggambar potongan rumah 2 lantai, berdasarkan penjelasan dan penjabaran yang telah dipaparkan pada BAB IV sebelumnya dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial berbasis Leonardo AI dengan materi menggambar potongan rumah 2 lantai dikembangkan dengan model 4D yang meliputi pendefenisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develpoment*), dan penyebaran (*disseminate*). Dalam tahap **pendefenisian (*define*)** singkatnya ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam tahap pendefenisian atau *define*, yaitu mulai dari observasi dan wawancara kepada guru dan siswa, melakukan analisis konsep, analisis tugas, dan analisis siswa. Kemudian setelah tahap pendefenisian selesai selanjutnya masuk kepada tahap **perancangan (*design*)** singkatnya tahapannya berupa pembuatan naskah dan video menggambar potongan rumah 2 lantai, pembuatan tugas atau LKPD, dan pembuatan *storyboard*. Lalu masuk ke tahap ketiga yaitu tahap **pengembangan (*devlopment*)** tahap ini merupakan tahap yang cukup melelahkan dan memerlukan tenaga, kesabaran, dan keistiqomahan serta ibadah dan doa yang ekstra agar penelitian tetap berjalan dan selesai. Baik

singkatnya dalam pengembangan ada yang namanya tahap pembuatan video tutorial + pengeditan animasi Leonardo AI dikemas menjadi satu produk, setelah produk selesai selanjutnya melakukan validasi produk, untuk validasi produk dalam penelitian ini menggunakan 3 validator ahli materi, 2 validator ahli media, dan 2 validator ahli bahasa. Setelah validasi dilakukan oleh validator ahli materi, media, dan bahasa dan dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran selanjutnya melakukan uji coba produk kepada pengguna (siswa) atau disebut uji praktikalitas setelah selesai dan produk telah teruji kepraktisannya selanjutnya masuk ke tahapan uji efektivitas yang dilakukan kepada siswa kelas XI DPIB-1 dengan menggunakan tugas mandiri berupa LKPD yang harus dikerjakan siswa, setelah selesai kemudian produk sudah teruji dan produk dinyatakan efektif berdasarkan data dan perhitungan yang telah dibahas pada BAB IV akhirnya **produk jadi** dan tahap pengembangan selesai. Tidak berhenti sampai disitu masuk ke 4D terakhir yaitu tahap **penyebaran** (*disseminate*) dimana penyebaran dilakukan melalui Google Drive dan laman Youtube peneliti dengan judul “TUTORIAL CARA MENGAMBAR POTONGAN RUMAH 2 LANTAI” adapun linknya adalah <https://bit.ly/Skripsi-videotutorial-LeonardoAI> dan selesai.

2. Kelayakan media pembelajaran atau produk berupa video tutorial berbasis Leonard AI dengan materi menggambar potongan rumah 2 lantai pada matapelajaran APLPIG jurusan DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah sebagai berikut,

#### Ahli Materi

Untuk kelayakan produk dari Ahli Materi 1 mendapatkan nilai 4,5 (Sangat Layak) Ahli Materi 2 memberikan nilai 4,6 (Sangat Layak) dan Ahli Materi 3 memberikan nilai 4,7 (Sangat Layak) sehingga total atau rata-rata nilai dari ketiga Ahli Materi adalah 4.6 (Sangat Layak)

#### Ahli Media

Untuk kelayakan produk dari Ahli Media 1 mendapatkan nilai 4,4 (Sangat Layak) Ahli Materi 2 memberikan nilai 4,6 (Sangat Layak) sehingga total atau rata-rata nilai dari ketiga Ahli Materi adalah 4.5 (Sangat Layak)

#### Ahli Bahasa

Untuk kelayakan produk dari Ahli Bahasa 1 mendapatkan nilai 4,5 (Sangat Layak) Ahli Materi 2 memberikan nilai 4,6 (Sangat Layak) sehingga total atau rata-rata nilai dari ketiga Ahli Materi adalah 4.55 (Sangat Layak)

#### Uji Praktikalitas

Untuk tingkat kepraktisan dari produk atau media pembelajaran berupa video tutorial berbasis Leonardo Ai materi menggambar potongan rumah 2 lantai, mendapatkan nilai 90,6 % (Sangat Praktis)

#### Ahli Efektivitas (LKPD)

Untuk tingkat keefektipan dari produk atau media pembelajaran berupa video tutorial berbasis Leonardo Ai materi menggambar potongan rumah 2 lantai, mendapatkan nilai 96 % (Sangat Praktis)

Sehingga berdasarkan hasil atau perhitungan data dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, pengguna atau siswa (praktikalitas, dan efektivitas) pada

media pembelajaran berupa video tutorial berbasis Leonardo AI dengan materi menggambar potongan rumah 2 lantai pada matapelajaran APLPIG jurusan DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Sangat Layak digunakan.

## 5.2 Implikasi

Alhamdulillah dalam proses penelitian dan pengembangan ini dapat terselesaikan dan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa video tutorial berbasis Leonardo AI dengan materi menggambar potongan rumah denah 2 lantai.

Produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh guru ataupun siswa pada matapelajaran APLPIG jurusan DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan sebagai referensi media atau bahan ajar untuk belajar mandiri yang dapat diakses secara mudah dan efisien baik disekolah maupun diluar sekolah dan dapat diulang-ulang.

Selain itu juga dapat menambah motivasi dan meningkatkan imajinasi siswa serta kemampuan atau skill siswa dalam menggambar menggunakan aplikasi baik autocad ataupun sketchup yang nantinya skill itu akan sangat berguna di dunia kerja ataupun diaplikasikan di dunia usaha dan dunia industry (DUDI).

## 5.3 Saran

Sedikit masukan atau saran dalam upaya mengembangkan produk pendidikan dan pembelajaran kedepannya, baik untuk diri peneliti sendiri maupun untuk peneliti lain yang membaca ini ataupun peneliti lain yang serupa melakukan pendekatan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Jika melakukan penelitian mengembangkan produk atau media pembelajaran untuk peserta didik atau siswa, sebaiknya mengangkat permasalahan yang memang urgent yang dihadapi oleh guru atau siswa dalam memberikan atau menerima proses belajar dan mengajar, serta harus memberikan inovasi produk atau media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan perkembangan kebutuhan, kebiasaan atau kesukaan siswa.
2. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar mengembangkan video pembelajaran dengan materi yang lebih lengkap dan sesuai dengan kurikulum yang digunakan
3. Diharapkan kepada peneliti jika melakukan penelitian pengembangan, maka lakukanlah sampai tahap akhir atau semua tahapan dalam metode pengembangan itu selesaikan. Karena dengan melakukan proses demi proses, tahap demi tahap kita pasti akan mendapatkan banyak ilmu, mendapatkan pelajaran, bahkan mendapatkan pengalaman yang cukup berkesan baik itu dari segi keilmuan ataupun dari segi kehidupan. Misal kita akan lebih mengerti tentang pengertian dan implementasi dari kata “sabar, kerja keras, kerja cerdas, ikhlas, bahkan terakhir sampai kekata puas” puas karna telah bisa menyelesaikan penelitian, puas karna telah bisa menyelesaikan skripsi dan puas karna telah menyelesaikan tanggung jawab kepada diri sendiri dan orang tua, terakhir puas karna akhirnya kita bisa sarjana.