

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil serta pembahasan penelitian untuk mengembangkan media video tutorial berbasis *lectora* membuat macam-macam kelim siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin dengan model pengembangan 4D, bisa ditarik kesimpulannya sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis *lectora* membuat macam-macam kelim siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin dikembangkan dengan metode *Research and Development (R&D)*, dengan tahap pengembangan yang pertama, potensi serta masalah yang ada dengan dilakukannya observasi, pengumpulan data ataupun informasi masalah yang ada sehingga bisa merencanakan media yang bisa dibuat untuk mengatasi masalah yang diperoleh dari hasil observasi, desain produk dengan pembuatan *flowchart* serta *storyboard*, validasi desain dengan ahli materi serta ahli media, revisi desain sesuai serta masukan oleh ahli materi dan ahli media, uji coba produk apakah masih ada kekurangan produk dari produk serta kemudian menghasilkan produk yaitu media video tutorial berbasis *lectora* membuat macam-macam kelim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video tutorial berbasis *lectora* membuat macam-macam kelim yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dari 2 orang ahli materi serta 2 orang ahli media. Ahli materi yaitu ahli yang telah menilai materi yang terdapat pada produk yang dibuat sesuai dengan kebenaran materi serta kedalaman materi, bahasa serta

penyajian yang sesuai dengan media video tutorial berbasis *lectora* yang dihasilkan. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata Ahli materi sebesar “95%” dengan kategori “Sangat Layak” Ahli media yaitu orang yang telah menilai media yang terdapat dalam produk yang dibuat sesuai dengan pengembangan media, visual serta manfaat yang telah dihasilkan. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata ahli media sebesar “86,65” dengan kategori “Sangat Layak”.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video tutorial berbasis *lectora* membuat macam-macam kelim yang dikembangkan memperoleh hasil berdasarkan uji coba kelompok kecil yang dilakukan terhadap 3 orang siswa memperoleh hasil rata-rata “77,3%” dengan kategori “layak”. uji coba kelompok sedang yang dilakukan terhadap 8 orang siswa dengan perolehan nilai rata-rata “88,6%” dengan kategori “sangat layak”. uji coba kelompok besar yang dilakukan terhadap 25 siswa dengan perolehan nilai rata-rata “93%” dengan kategori “sangat layak”. Dengan hasil diatas bisa disimpulkan video tutorial berbasis *lectora* yang dibuat “layak” sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian busana dalam materi pembuatan macam-macam kelim.

## 5.2 Implikasi

Media video tutorial berbasis *lectora* dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi pembuatan macam-macam kelim siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin, karena terdapat kumpulan materi pembuatan macam-macam kelim berupa pengertian, macam-macam kelim, contoh gambar, dan video tutorial sesuai dengan Modul dan ATP.

Media pembelajaran video tutorial berbasis *lectora* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media video tutorial berbasis *lectora* juga dapat membantu siswa dengan mudah mengidentifikasi macam-macam kelim berdasarkan jenisnya. Dengan tampilan media pembelajaran yang menarik siswa tidak mudah bosan dalam menerima pembelajaran.

### 5.3 Saran

Berdasarkan pembahasan penelitian diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diajukan guna memperbaiki dan penelitian lebih lanjut antara lain :

1. Hasil pengembangan media video tutorial berbasis *lectora* adalah untuk membantu penyampaian proses pembelajaran khususnya pada materi pembuatan macam-macam kelim, maka dari itu melalui peranan guru sebagai fasilitator kepada siswa diharapkan mampu untuk terlibat agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Diharapkan media video tutorial berbasis *lectora* dapat dikembangkan dengan materi lainnya, karena media video tutorial berbasis *lectora* sangat layak digunakan untuk menambah pemahaman dan pengetahuan siswa dengan tampilan media yang menarik.
3. Penggunaan teknologi digital dapat dioptimalkan sehingga memberikan kemudahan akses bagi guru dan peserta didik.