

BAB V

KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

5.1.KESIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil pembahasan yang telah diuraikan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial menggambar 3D dengan menggunakan aplikasi sketchup dikembangkan melalui 5 tahapan yaitu konsep, yang meliputi analisis penemuan masalah hingga pengumpulan materi pendukung seperti silabus dan RPP, dll. Untuk tahap kedua yaitu proses pembuatan produk yang meliputi design (merancang lay out tampilan media sesuai dengan yang diinginkan), berikutnya ada material collecting, yaitu pengumpulan bahan untuk pembuatan media, tahap selanjutnya yaitu yaitu penggabungan bahan, assembly (penggabungan atau penyatuan bahan . penggabungan bahan yang diperoleh dan disesuaikan didalam media. Tahap akhir uji coba (testing), meliputi validasi dari ahli materi, ahli media dan uji coba kecil untuk mengetahui respon siswa melalui angket yang dibagikan.
2. Media pembelajaran video tutorial menggambar 3D dengan menggunakan aplikasi sketchup dinyatakan layak sebagai media pembelajaran menggambar teknik jurusan DPIB. Persentase ahli materi dengan kategori layak berada 50% dan sangat layak juga berada di persentase 50%. Sehingga jika dirata – ratakan maka persentase kelayakan untuk ahli materi dapat dikategorikan layak dengan persentase sekitar 72%. Demikian juga dari ahli media dengan kategori sangat layak yaitu 86%. Implementasi penelitian lapangan dilakukan di SMK N 2 Medan Kelas X DPIB secara virtual melalui

aplikasi zoom. Implementasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran baik dari segi daya Tarik, kemudahan mengakses, manfaat, dan tampilan video. Dari hasil angket yang dikumpulkan dari 10 orang siswa mendapatkan respon yang memuaskan dengan persentase 82% dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan di SMK N 2 Medan. Akan tetapi pada saat pembuatan media ada sedikit kendala yaitu pada saat proses menggambar butuh waktu yang relative lama sehingga hasil videonya tidak efektif karena durasi waktu yang terlalu lama, dengan waktu yang begitu lama akan membuat siswa bosan untuk menonton video tersebut sehingga dibuat solusi yaitu tahapan pembuatan gambar dipercepat dua kali. Walaupun proses pembuatan gambar dipercepat dua kali tetapi harus tetap diperhatikan langkah – Langkah penggambarannya supaya hasilnya tetap bagus, sehingga langkah pertama yang dibuat adalah pembuatan skrip video supaya video tetap terstruktur.

5.2. IMPLIKASI

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan aplikasi sketchup yang telah teruji memiliki implikasi yang tinggi dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran menggambar. Adapun implikasi yang dimaksud yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menggambar akan mempermudah guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran bagi siswa sehingga berdampak pada kualitas pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

2. Media pembelajaran video tutorial ini akan mempermudah siswa untuk melakukan pembelajaran baik secara berkelompok maupun belajar sendiri dan pembelajaran bisa dilakukan dimana saja selain diruangan kelas.

5.3.SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan hal – hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Video Tutorial menggambar dengan aplikasi sketchup pada mata pelajaran menggambar ini sebaiknya digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran lebih bervariasi.
2. Media pembelajaran Video Tutorial menggambar dengan aplikasi sketchup pada mata pelajaran menggambar ini sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri dirumah dengan memanfaatkan computer/laptop bagi yang sudah memiliki.
3. Bagi peneliti selanjutnya saat penelitian bisa melakukan penelitian secara langsung disekolah dengan jumlah siswa diperbanyak untuk melakukan uji coba.
4. Pengembangan media pembelajaran ini perlu dilakukan lebih lanjut pada materi menggambar yang lain sehingga meningkatkan inovasi terhadap penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan.