

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian ini berupa pengembangan *videoscribe* membuat gaun pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin. Model pengembangan yang digunakan mengikuti prosedur ADDIE, Adapun tahap-tahap pengembangan ADDIE, yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pengembangan *videoscribe* didasari oleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Adapun validasi oleh ahli materi menyatakan bahwa (85,4%) materi sangat baik digunakan karena telah memenuhi standar kelayakan isi materi persentase sebesar (82,8%) dengan kriteria baik dan penyajian materi persentase sebesar (88%) dengan kriteria sangat baik. Validasi ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan (94,8%) media sangat baik dengan aspek kelayakan kualitas media persentase sebesar (93,3%) dengan kriteria sangat baik dan kelayakan penyajian visual media sebesar (96,2%) dengan kriteria sangat baik.
2. Media *videoscribe* membuat gaun dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin.

Pertimbangan kelayakan media pembelajaran ditinjau dari data hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji kelayakan media untuk guru yang dilakukan di SMK Negeri 1 Beringin. Adapun hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 8 orang siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin memperoleh persentase (88%) yang berada pada kriteria sangat baik. Selanjutnya uji coba kelompok besar yang dilakukan pada seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin yang berjumlah 32 siswa memperoleh persentase sebesar (88,2%) dengan kriteria sangat baik. Dan uji kelayakan media untuk guru memperoleh persentase sebesar (90,5%) dengan kriteria sangat baik.

5.2. Implikasi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dan memiliki peranan penting dalam proses menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran *videoscribe* ini bersifat dinamis, animatif dan menarik sehingga proses pembelajaran tidak membosankan, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan proses pembuatan gaun dan dapat memberikan kemudahan pada proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

5.3. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran guna memperbaiki penelitian lebih lanjut yaitu:

- 1) Media *videoscribe* pada kompetensi membuat gaun ini sebaiknya diaplikasikan guru untuk proses pembelajaran, karena telah melalui proses studi pendahuluan, validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.
- 2) Media *videoscribe* membuat gaun sebaiknya digunakan oleh siswa untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dirumah dengan memanfaatkan laptop, komputer ataupun hanphone.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya memperluas atau memperbanyak subjek penelitian sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang dapat digunakan secara luas.
- 4) Sekolah diharapkan mampu mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, yang bertujuan untuk mendukung aktivitas belajar mengajar menggunakan media pembelajaran. khususnya media *videoscribe*.