

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Mengacu kepada hasil penelitian yang telah dilakukan, maka didapat simpulan, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Pengembangan video pembelajaran menggunakan visual 3d *sketchUp* dalam pengembangannya menggunakan model 4D dikembangkan oleh (S. Thiagarajan et al., 1974) , yang berisi tahapan *Define* ( Pendefenisian ), *Design* ( Desain ), *Develop* ( Pengembangan ) dan *Disseminate* ( Penyebaran ).
- 2) Pada masing masing tahap ada hal hal yang harus dilakukan untuk mencapai daripada tujuan model pengembangan tersebut, yaitu :
  - a) *Define*, pada tahapan ini dilakukan observasi untuk melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan selanjutnya melakukan analisis kebutuhan untuk melihat apakah masih ada ruang untuk melakukan pengembangan terhadap proses belajar mengajar tersebut.
  - b) *Design*, pada tahapan ini dilakukan pendesainan atau perencanaan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kompetensi peserta didik seperti yang terdapat

pada RPP dan silabus. Juga dilakukan pemilihan media, pembuatan *storyboard* dan pembuatan medianya.

c) *Develop*, pada tahapan ini dilakukan uji validasi oleh para ahli bertujuan untuk memperoleh perbaikan atau koreksi, serta uji praktikalitas untuk melihat apakah media mudah digunakan atau tidak.

d) *Disseminate*, pada tahapan ini produk disebarluaskan kepada umum.

3) Berdasarkan hasil analisis penilaian ahli materi I dengan skor 4,1 dan skor penilaian ahli materi II 4,3 serta penilaian ahli media 4,0. Jika dikalkulasikan maka hasil rata-rata penilaian sebesar 4,13 yang membuat skor penilaian ahli lebih besar dari skor minimum kriteria kelayakan yaitu 3,3. Untuk hasil uji praktikalitas yang dilakukan kepada siswa mendapatkan hasil skor 83%. Dengan demikian video pembelajaran menggunakan visual 3d *sketchUp* pada mata pelajaran konstruksi bangunan di kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan layak digunakan dan praktis digunakan.

## 5.2. Implikasi

Mengacu kepada hasil validasi oleh para ahli dan uji kepraktisan video pembelajaran menggunakan visual 3d *sketchUp* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran sehingga memberikan implikasi kepada penyelenggara sekolah. Penyelenggara sekolah juga diharapkan untuk memberikan pelatihan

untuk guru untuk menggunakan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga berimplikasi pada guru konstruksi kayu dalam hal kemampuan penggunaan bahan pembelajaran sehingga guru dapat membimbing siswa dalam menggunakan bahan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, guru dapat memberikan pengajaran dengan fleksibilitas waktu dan tempat akibat penggunaan media pembelajaran ini.

### 5.3. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti terhadap pihak-pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

#### 1) Bagi Penyelenggara sekolah

Pihak pengelola sekolah diharapkan dapat mendukung pembelajaran melalui video edukasi dengan visual 3D *SketchUp*. Dengan adanya video pembelajaran ini, pihak sekolah lebih memperhatikan penggunaan media pembelajaran seperti proyektor dan komputer di fasilitas sekolah. Penciptaan dan penggunaan lingkungan belajar interaktif memerlukan pelatihan *SketchUP* visual 3D yang dirancang khusus bagi guru untuk lebih mengembangkan lingkungan belajar ini dengan cara yang melibatkan minat siswa dalam belajar.

#### 2) Bagi Guru

Diharapkan para guru menggunakan video pembelajaran yang dengan bantuan visual 3d *sketchUp* untuk membimbing siswa dalam penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya

terjadi di dalam kelas, tetapi siswa dapat memperoleh materi video pembelajaran secara mandiri.

