

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan media video tutorial pembuatan *macrame phone bag* siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta AKP Galang, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pengembangan 4D, terdiri dari empat tahap yakni tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*) yang digunakan pada pengembangan ini. Prosedur ini terdiri dari analisis awal, analisis peserta didik, tahap perancangan yang meliputi pemilihan media pembelajaran, format media dan rancangan awal media pembelajaran, tahap pengembangan yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba kelayakan pada kelompok kecil dan kelompok besar, dan tahap penyebaran yaitu proses mendistribusikan hasil pengembangan media video tutorial pembuatan *macrame phone bag* kepada siswa dan guru. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial dengan judul “Video Tutorial Pembuatan *Macrame Phone Bag*” dengan spesifikasi video memuat proses pembuatan *macrame phone bag* yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran makrame, menyajikan penjelasan serta langkah-langkah pembuatan simpul secara sistematis yang terdiri dari simpul jangkar, simpul ganda, dan simpul pengikat, menggunakan bahasa

Indonesia yang mudah dipahami, video dilengkapi dengan visual yang menarik, video berdurasi 8 menit dan dapat diakses melalui youtube ataupun *google drive*.

2. Media video tutorial pembuatan *macrame phone bag* dinilai “layak” untuk digunakan oleh siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta AKP Galang. Adapun kelayakan media video tutorial pembuatan *macrame phone bag* dapat dilihat dari hasil validasi oleh para ahli dan hasil uji coba kelayakan media video tutorial pembuatan *macrame phone bag*. Hasil dari validasi materi oleh 2 orang ahli materi mendapat skor rata-rata sebesar 88,12% yang masuk dalam kriteria “sangat baik”, sedangkan hasil dai validasi media oleh 2 orang ahli media mendapat skor rata-rata sebesar 85% yang masuk dalam kriteria “sangat layak”. Kelayakan media video tutorial juga dinilai menggunakan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa memperoleh rerata skor 69% yang tergolong layak, selain itu, uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 siswa memperoleh rerata skor 87,49% tergolong sangat layak. Maka dapat disimpulkan media video tutorial yang dikembangkan ini secara keseluruhan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Implikasi

Dari simpulan yang sudah diuraikan, didapat dampak dalam proses pembelajaran seperti berikut:

1. Pemakaian media video tutorial bisa memperlancar guru untuk memberikan bahan ajar pada siswa, juga mengembangkan hasil

belajar siswa yang bisa mendukung siswa meraih target belajar dan memperbaiki hasil belajar siswa.

2. Media video tutorial dapat menjadi Solusi Keterbatasan waktu yang tersedia di kelas, yang membuat sulit bagi guru untuk memberikan instruksi rinci tentang pembelajaran makrame.

5.3 Saran

Dari hasil pembahasan serta penelitian ini, peneliti mengusulkan sebagian saran yang mencakup:

1. Bagi Peserta Didik diharapkan lebih semangat dan termotivasi untuk belajar pembuatan kerajinan produk (tas hp) menggunakan simpul makrame dengan media video tutorial pembuatan *macrame phone bag* agar lebih memahami materi makrame dan mampu mengaplikasikan pada suatu produk terutama tas hp.
2. Bagi Guru diharapkan bahwa pemanfaatan media video pembelajaran pembuatan *macrame phone bag* ni menjadi salah satu media untuk membantu pembelajaran di kelas.
3. Bagi Sekolah dipercaya dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran, membantu dengan pemberian saran yang dapat mendukung pembelajaran dengan baik.
4. Bagi Peneliti diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya. Selain itu, peneliti berharap agar peneliti lain dapat mengatasi kelemahan yang terdapat dalam

penelitian ini dan dapat dijadikan sebagai sarana informasi dalam melaksanakan pengembangan media berikutnya.

