

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Penulis mengambil beberapa kesimpulan berdasarkan pada pembahasan yang telah di jelaskan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang dibuat pada penelitian ini berupa video tutorial 3D modeling pada materi membuat bangunan sederhana menggunakan perangkat lunak pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan dibidang Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 2 Garut. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D dari Thiagarajan yang melibatkan 4 tahap perancangan, yaitu (1) *Define* yang dilakukan melalui observasi mengenai masalah yang ada pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan dibidang Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 2 Garut serta menganalisis karakteristik peserta didik dan guru. (2) *Design* yang dilakukan dengan cara membuat kisi-kisi instrumen validasi ahli materi, ahli media dan juga penerapan terbatas melalui angket skala likert serta membuat *storyboard* yang terdiri dari 2 bagian. (3) *Develop* yang dilakukan dengan penyusunan media tahap awal yang nantinya akan di lakukan validasi materi dan media oleh para ahli lalu dilakukan revisi sesuai dengan masukan para ahli dan dilanjutkan dengan penerapan terbatas untuk melihat ke efektifan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan peserta didik secara terbatas. (4) *Disseminate* yang dilakukan dengan mengunggah media pembelajaran video tutorial 3D modeling ke aplikasi *youtube* sehingga dapat di akses oleh peserta didik pada bidang Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 2 Garut. Penulis melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Materi pada media pembelajaran dievaluasi oleh ahli materi dan memperoleh penilaian dengan kategori Sangat Layak, sementara itu media pembelajaran itu sendiri dinilai oleh ahli media dan memperoleh penilaian dengan kategori Layak. Terdapat beberapa masukan dan revisi dari ahli

media yang berupa tidak adanya *Text* seperti jurul atau subtitle yang dapat di nilai. Berdasarkan evaluasi dan masukan dari para ahli, penulis melakukan perbaikan pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Setelah dilakukan perbaikan penulis melakukan validasi ulang kepada validasi media dan tidak terdapat masukan dan saran karena media pembelajaran dinilai dengan kategori Sangat Layak.

- 2) Penulis mengumpulkan nilai tugas peserta didik pada saat melakukan program P3K dengan cara memberikan tugas menggambar 3D berupa halte bus dan menemukan bahwa hasil nilai tugas menunjukkan keterampilan peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran video tutorial 3D Modeling. Secara keseluruhan, nilai tugas sebelumnya menunjukkan bahwa peserta didik mempunyai kemampuan yang Baik, meskipun mereka belum menggunakan metode pembelajaran baru tersebut. Setelah itu penulis menerapkan media pembelajaran berupa video tutorial 3D Modeling menggambar bangunan sederhana berupa pos satpam. kemudian, penulis meminta sejumlah peserta didik untuk mengerjakan tugas membuat bangunan sederhana menggunakan perangkat lunak sesuai dengan yang ada pada video tutorial. Setelah dilakukan penilaian, hasil tugas peserta didik menunjukkan bahwa mereka memperoleh penilaian dengan kategori Sangat baik dan menunjukan bahwa media pembelajaran berhasil meningkatkan keterampilan peserta didik dalam jumlah terbatas.
- 3) Penulis menerapkan media pembelajaran lalu kemudian melakukan penerapan pada 10 peserta didik. Setelah memperoleh data, penulis melakukan perbandingan nilai sebelum dan sesudah di terapkannya media pembelajaran video tutorial 3D modeling. Hasil analisis yang dilakukan menggunakan penilaian N-Gain memperlihatkan bahwa keterampilan menggambar peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan Cukup Efektif dalam meningkatkan keterampilan menggambar peserta didik.

## 5.2. Implikasi

Adapun implikasi yang didapat oleh penulis berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diantaranya:

- 1) Media pembelajaran berupa video tutorial yang telah diterapkan dengan baik maka akan meningkatkan ketertarikan peserta didik akan materi yang disampaikan pada media pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran video tutorial dapat diakses secara individu kapanpun dan dimanapun sehingga dapat mendukung peserta didik dalam belajar secara mandiri.
- 3) Suara penjelasan video tutorial sedikit terlalu cepat maka dibuatkan *Subtitle* yang akan memudahkan peserta didik dalam mengetahui maksud dari penjelasan pada video saat terdapat suara yang sedikit terlalu cepat.
- 4) Pemberian materi yang mendasar dari awal dan bertahap dapat mempermudah peserta didik dalam memahami setiap langkah langkah pengerjaan gambar 3D Modeling.

## 5.3. Rekomendasi

Penulis memiliki beberapa rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh diantaranya:

- 1) Sekolah
  - Fasilitas pembelajaran disesuaikan dengan perangkat yang mendukung agar peserta didik yang tidak memiliki fasilitas elektronik tetap dapat mengikuti pelajaran menggambar menggunakan perangkat lunak dan mengakses media pembelajaran berupa video tutorial.
- 2) Guru
  - Media pembelajaran berupa video tutorial dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dan menghindari kebosanan selama pembelajaran.
  - Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa video tutorial untuk mendukung proses belajar siswa, yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun oleh setiap individu.

### 3) Peserta Didik

- Media pembelajaran yang telah di kembangkan bisa menjadi bahan acuan dan motivasi untuk peserta didik.
- Peserta didik bisa mengakses media pembelajaran yang sudah dikembangkan, baik individu maupun berkelompok, kapa saja dan dimana saja.

### 4) Peneliti seterusnya

- Video pembelajaran berupa video tutorial yang sudah dikembangkan hanya pada satu materi saja sehingga penulis lainnya mampu menciptakan media pembelajaran dalam bentuk video tutorial memakai materi yang lain sesuai dengan materi kurikulum yang diterapkan.
- Media pembelajaran berupa video tutorial ini dikembangkan memakai aplikasi *SketchUp* sehingga penulis yang lain dapat menambahkan aplikasi rendering agar hasil gambar lebih terlihat nyata.
- Sebaiknya peneliti selanjutnya lebih mempertimbangkan jadwal penelitian yang sesuai, sehingga subjek penelitian lebi bersedia untuk menjadi sampel penelitian.