

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka pengembangan media pembelajaran ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan metode *computer assisted learning (CAL)* pada mata pelajaran dasar desain grafis yang dilaksanakan di SMK Swasta Imelda Medan dengan menggunakan model *waterfall*. Adapun tahap – tahap yang dilakukan pada pengembangan model *waterfall* yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap implementasi dan tahap pengujian.
2. Hasil kelayakan yang dinilai oleh ahli materi dikategorikan “sangat layak” dengan memperoleh nilai rata – rata 4,35 dan hasil kelayakan yang dinilai oleh ahli media dikategorikan “sangat layak” dengan memperoleh nilai rata – rata 4,63. Pada penilaian akseptansi/pengguna dikategorikan “sangat layak” dengan memperoleh nilai rata – rata 4,40. Dari hasil penilaian oleh validator materi dan validator materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan di SMK Swasta Imelda Medan pada proses belajar mengajar. Uji keefektifan media pembelajaran ini memperoleh rata – rata 0,78 dengan kategori “tinggi” sesuai dengan kategori skor normalitas gain dan produk tersebut efektif untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini produk media pembelajaran interaktif ini dapat diimplikasikan sebagai salah satu media pendukung untuk mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Swasta Imelda Medan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan semangat siswa dan juga menjadi salah satu sarana pendukung

dalam membantu dan menciptakan proses belajar yang efektif dan bervariasi didalam kelas.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini untuk meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran dasar desain grafis agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan dan juga harus mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan materi yang terbatas begitu juga dengan gambar yang ditampilkan dan perlu adanya perluasan pada materi pembelajaran ataupun variasi yang lebih baik, kreatif dan menarik agar dapat digunakan oleh semua siswa tanpa ada kendala.