

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di ambil dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran Desain Grafis berbasis Mobile pada mata pelajaran Desain Grafis untuk Pengguna kelas XI Desain Grafika SMK Negeri 13

Medan sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Engine* Unity yang dimana pada umumnya *Engine* ini digunakan untuk mengembangkan sebuah Game berkualitas tinggi dan Animasi 3D. Proses pengembangan mulai dari pengumpulan Bahan dan perancangan Desain dari sistem yang akan digunakan. Kemudian, pengumpulan bahan materi yang akan digunakan pada media pembelajaran ini. melakukan pengujian Blackbox untuk mengetahui bagaimana aplikasi ini dapat bekerja dengan baik. Selanjutnya adalah implementasi langsung untuk melihat dari efektivitas dan kelayakannya.
2. Hasil dari pengujian kelayakan di dapat skor berikut, Materi didapat skor dengan *average* total 4,31. Konstruksi Multimedia mendapatkan skor dengan *average* total 4,33. Terakhir Akseptansi respon dari pengguna (user) yaitu siswa dengan aspek panduan dan informasi didapat skor *average* total 4.52 dengan kategori “Akseptansi sangat tinggi”. Hasil uji kelayakan dari Materi dan Media berada pada kategori “sangat layak”.
3. Berdasarkan hasil uji *pre-test* dan *post-test* dari total 30 siswa yang terbagi menjadi 2 kelompok didapat data. Data di Uji dengan Uji *Independent Samples T-Test* dengan menggunakan SPSS versi 23 dengan hasil Uji Normalitas dengan nilai *Sig.* 0,141, 0,133, 0,200, 0,200 > 0,05 data terdistribusi normal. Hasil Uji

Homogenitas mendapatkan nilai sig.  $0,298 > 0,05$  data berasal populasi yang sama. Uji Deskriptif statistik dengan perbandingan nilai *average* kedua kelompok yang di antaranya 84,6 dengan 77,6 terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar. Terakhir uji *Independent sample T-test* dengan hasil dengan nilai  $0,042 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan demikian Hasil belajar antara rata-rata hasil kelompok A yang menggunakan media Pembelajaran Desain Grafis lebih tinggi dari Kelompok B yang menggunakan Modul.

## 5.2 Implikasi

Pemilihan Pendukung Media Pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi minat belajar penggunanya yaitu siswa. Untuk pelajaran desain grafis dengan media pembelajaran desain grafis berbasis mobile terdapat perbedaan nilai sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pada kedua kelompok pada kelas XI DGK SMK Negeri 13 Medan.

## 5.3 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini maka dapat diberikan beberapa saran yang perlu disampaikan baik untuk guru, pengguna, dan peneliti selanjutnya yaitu:

### 1. Bagi Guru

Teruntuk bapak dan ibu guru SMK Negeri 13 Medan terkhusus jurusan yang baru yaitu Desain Grafika agar dapat lebih memanfaatkan berbagai sumber belajar yang inovatif dan kreatif untuk dapat menarik agar kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan membosankan.

## 2. Bagi Siswa

Pemanfaatan Smartphone oleh siswa belum maksimal, dengan perkembangan teknologi yang saat ini telah menyediakan perangkat smartphone murah dengan spesifikasi yang mumpuni menjadi tidak maksimal. gunakanlah smartphone sebagai sarana belajar yang asik tentunya. Sumber belajar yang luas dapat di akses melalui internet saat ini. namun, tetap harus dalam pengawasan Guru.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti Selanjutnya dengan harapan mampu dan berminat untuk melanjutkan pengujian efektivitas media pembelajaran Desain Grafis berbasis mobile pada SMK yang berbeda nantinya dengan mempelajari fitur, kendala, dan rancangan yang telah dikembangkan sebelumnya untuk meningkatkan kualitas produk kedepannya.

Akses untuk *source code* menjadi sangat penting untuk dapat diberikan kepada pengembang selanjutnya, dengan harapan adalah pengembangan fungsi dan kebermanfaatannya.