

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, materi Komputer Grafis, dinyatakan memenuhi kriteria implementasi dalam kegiatan pembelajaran. Penetapan tersebut didasarkan pada hasil telaah pakar materi dengan rerata skor 4,18 (kategori Sangat Layak) serta evaluasi pakar media dengan rerata skor 3,94 (kategori Layak). Media berbasis situs web yang dikonstruksi menggunakan Visual Studio Code telah memenuhi indikator kelayakan, baik dari dimensi substansi materi maupun karakteristik media.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menunjukkan kapabilitas yang tinggi dalam mengoptimalkan capaian pembelajaran peserta didik kelas X DKV SMK Swasta Imelda Medan pada materi Komputer Grafis. Indikasi tersebut tercermin dari rerata N-Gain sebesar 0,77 (77%) yang termasuk klasifikasi tinggi, disertai eskalasi rerata skor dari 30,19 pada pretest menjadi 84,42 pada posttest. Di samping itu, media memperoleh rerata skor akseptabilitas sebesar 3,92 dengan kategori

Akseptabilitas Tinggi, yang merefleksikan tingkat keberterimaan yang sangat baik oleh pendidik maupun peserta didik.

Dengan demikian, sarana pengajaran interaktif berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) yang diaplikasikan pada penelitian terbukti layak dan afektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam mendukung pembelajaran mandiri pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual materi Komputer Grafis.

5.2 Implikasi

Secara teoretis, penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif. Media pembelajaran berbasis website yang dilengkapi fitur *chatbot* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan kuis interaktif memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri, mengulang materi, serta memperoleh umpan balik secara langsung tanpa ketergantungan penuh pada guru. Penelitian ini juga menambah wawasan dalam bidang pengembangan media pembelajaran, Khususnya dalam konteks integrasi *Artificial Intelligence* (AI) pada mata pelajaran kejuruan Desain Komunikasi Visual. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis AI mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi guru mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang interaktif dan adaptif. terutama ketika fasilitas laboratorium

komputer terbatas. Guru tidak perlu lagi hanya mengandalkan media cetak atau PowerPoint, media pembelajaran ini memungkinkan peserta didik mengakses materi, video pembelajaran, kuis, dan *chatbot* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) melalui *smartphone* masing-masing. Bagi peserta didik, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan individu karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya sesuai dengan karakteristik masing-masing. Bagi sekolah, pemanfaatan media ini dapat menjadi solusi atas keterbatasan infrastruktur laboratorium komputer, sekaligus mengarahkan penggunaan *smartphone* siswa ke arah yang lebih positif dan produktif. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, serta mendorong pengembangan fitur AI yang lebih canggih.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diperoleh, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Memperluas cakupan subjek penelitian tidak hanya pada satu kelas atau satu sekolah, tetapi melibatkan lebih banyak sekolah dengan karakteristik yang berbeda.
2. Pengukuran hasil belajar sebaiknya mencakup tidak hanya ranah kognitif, tetapi juga ranah afektif dan psikomotorik. Hal ini penting karena mata

pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual lebih menekankan aspek praktik, dengan proporsi pembelajaran praktik sebesar 70%.

3. Penambahan fitur kolaborasi seperti forum diskusi, ruang kerja kelompok, atau fitur berbagi hasil desain sangat disarankan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja tim siswa.
4. Menyediakan versi *offline* dari media pembelajaran, misalnya dalam bentuk aplikasi *mobile* yang dapat diunduh dan dijalankan tanpa koneksi internet, atau menyediakan video pembelajaran dalam resolusi yang lebih rendah serta opsi kualitas yang dapat dipilih oleh siswa sesuai dengan kuota yang dimiliki.