

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan penilaian pengembangan Buku Ajar Desain Grafis Corel Draw Berbasis Kecakapan Hidup (*life skills*) pada lembaga kursus dan pelatihan (LKP) ini di LKP Central Com Kota Gunung Sitoli yang dikemukakan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa buku ajar yang dihasilkan layak untuk digunakan. Kelayakan ini diperoleh dari hasil penilaian validasi ahli dan uji coba di LKP Central Com Kota Gunung Sitoli. Adapun hasil penilaian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Hasil validasi dari ahli materi terhadap Buku Ajar Desain Grafis Corel Draw Berbasis Kecakapan Hidup (*life skills*) pada lembaga kursus dan pelatihan (LKP) yang dikembangkan menunjukkan bahwa: (1) kualitas aspek kelayakan isi memperoleh nilai sebesar 96,25%, (2) kualitas aspek kelayakan isi memperoleh nilai sebesar 86,25%. Dengan demikian persentase skor total penilaian ahli materi terhadap Buku Ajar Desain Grafis Corel Draw Berbasis Kecakapan Hidup (*life skills*) pada lembaga kursus dan pelatihan ini adalah 91,25% dan secara keseluruhan termasuk kategori “ sangat baik “
2. Hasil validasi dari ahli desain pembelajaran terhadap Buku Ajar Desain Grafis Corel Draw Berbasis Kecakapan Hidup (*life skills*) pada lembaga kursus dan pelatihan yang dikembangkan menunjukkan bahwa kualitas desain pembelajaran memperoleh persentase skor total sebesar 97,61% dan termasuk kategori “ sangat baik “

3. Hasil validasi dari ahli media pembelajaran terhadap Buku Ajar Desain Grafis Corel Draw Berbasis Kecakapan Hidup (*life skills*) pada lembaga kursus dan pelatihan yang dikembangkan menunjukkan bahwa : (1) kualitas desain kulit buku ajar memperoleh persentase skor 85,00%, dan (2) kualitas desain isi buku ajar memperoleh persentase skor 98,75%. Dengan demikian persentase skor total penilaian ahli media pembelajaran terhadap buku ajar ini adalah 91,87% dan secara keseluruhan termasuk kategori “sangat baik“
4. Menurut tanggapan peserta didik LKP Central Com Kota Gunung Sitoli pada uji coba perorangan dinyatakan bahwa buku ajar termasuk kategori “sangat baik“ dengan rata-rata persentase 85,09% di mana aspek kelayakan isi memperoleh persentase sebesar 97,16%, kelayakan penyajian memperoleh persentase sebesar 90% dan kelayakan bahasa memperoleh persentase sebesar 98,38%.
5. Menurut tanggapan peserta didik LKP Central Com Kota Gunung Sitoli pada uji coba kelompok kecil dinyatakan bahwa buku ajar termasuk kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 92,16% dimana aspek kelayakan isi memperoleh persentase sebesar 97,78% dan kelayakan bahasa memperoleh persentase sebesar 92,59%.
6. Menurut tanggapan peserta didik LKP Central Com Kota Gunung Sitoli pada uji coba lapangan dinyatakan bahwa buku ajar termasuk kategori “sangat baik“ dengan rata-rata persentase 87,89% dimana aspek kelayakan isi memperoleh persentase sebesar 85,84%, kelayakan penyajian memperoleh persentase sebesar 92,06% dan kelayakan bahasa memperoleh persentase sebesar 85,78%.

7. Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai yang berada pada kriteria sangat baik yaitu 84,63 dengan nilai pengetahuan 83,34% dan nilai praktek 85,92%.
8. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap hasil belajar desain grafis corel draw pada peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan bahan ajar ini, ditemukan bahwa skor hasil belajar dari 26 responden diperoleh skor terkecil 65 dan skor tertinggi 90, nilai rata-rata 76,54 dan standar deviasi 5,96. Pada peserta didik yang dibelajarkan dengan tidak menggunakan Buku Ajar Desain Grafis Corel Draw Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) pada lembaga kursus pelatihan, ditemukan bahwa skor hasil belajar dari 26 responden didapat skor terkecil 55 dan skor tertinggi 80, nilai rata-rata 67,89 dan standar deviasi 6,03. Dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 7,22$  sedangkan  $t_{Tabel} = 2,0105$ . Karena  $t_{hitung} = 7,22 > t_{table} = 2,0105$  maka disimpulkan ada perbedaan yang signifikan dalam presentasi antara peserta didik yang menggunakan Buku Ajar Desain Grafis Corel Draw Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) pada lembaga kursus pelatihan dengan yang tidak menggunakan, pada materi desain grafis corel draw LKP Central Com Kota Gunung Sitoli.
9. Hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan bahan ajar ini lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan tidak menggunakan Buku Ajar Desain Grafis Corel Draw Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) pada lembaga kursus pelatihan dengan efektivitas penggunaan bahan ajar sebesar 76,53 % dan efektivitas yang tidak

menggunakan Buku Ajar Desain Grafis Corel Draw Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) pada lembaga kursus pelatihan sebesar 67,88 %.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan bahan ajar ini memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan bahan ajar yang selama ini digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di LKP Central Com. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang dikembangkan ini akan memberikan sumbangan praktis terutama bagi pendidik dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dimana ini memberikan kemudahan dalam penyelenggaraan pembelajaran di kelas sehingga berdampak pada efektivitas pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian bahan ajar yang dikembangkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran desain grafis corel draw.
2. Penerapan penggunaan bahan ajar memerlukan kesiapan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri sehingga peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang maksimal bila menerapkan media bahan ajar secara maksimal pula.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil temuan yang telah diterima pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

- a. Pimpinan lembaga sebagai kreator dan motivator harus mampu melihat dan mau mendengar keinginan pendidik, mau belajar untuk menciptakan perubahan-perubahan penerapan teknologi pembelajaran sehingga dapat

mengupayakan pengadaan dana untuk pengadaan bahan ajar yang lebih baik.

- b. Pendidik sebaiknya aktif mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran melalui berbagai media dan kreatif dalam memecahkan persoalan kesulitan belajar peserta didik, karena melalui keaktifan mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran dapat diketahui model dan strategi pembelajaran yang kemungkinan cocok untuk diterapkan dan melalui kreatifitas sesuatu yang baru dapat dihasilkan.
- c. Dengan keterbatasan waktu dan dana peneliti, sehingga masih banyak beberapa pengaruh-pengaruh yang belum terkontrol maka perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih representatif