

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Metode *Computer Based Instruction* berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Desain Grafis Kelas X SMK Swasta Istiqlal Delitua yaitu :

1. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan skema *Multimedia Development Life Cycle*. proses pembuatan aplikasi terdapat enam tahapan yaitu: konsep (*Concept*), perancangan (*Desain*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*), dan distribusi (*Distribution*).
2. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Metode *Computer Based Instruction* berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Desain Grafis dirancang memiliki tingkat “Layak” pada bagian konten materi dan bagian media dengan skor penilaian 3,91 dan mendapat “Tingkat Akseptansi Tinggi” pada bagian konten atau pengguna dengan skor penilaian 4.44.
3. Media Pembelajaran Menggunakan Metode *Computer Based Instruction* berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Desain Grafis dirancang memiliki n-gain mean 0.70 Data Keseluruhan dari uji N-Gain memiliki kesimpulan hasil sebesar 3% (1 orang) kategori rendah, 17% (6 orang) kategori Sedang, dan 80% (28 orang) kategori

Tinggi. Dengan didominasi oleh hasil efektivitas tinggi, maka dapat dilihat dan disimpulkan secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan memiliki hasil uji efektivitas kategori tinggi dan media sudah terbukti efektif dalam uji coba penggunaannya

## 5.2 Implikasi

Berikut beberapa implikasi yang dikemukakan pada penelitian ini:

1. Produk yang diciptakan dari penelitian ini ialah media belajar berbasis computer dan android memakai pendekatan saintifik yaitu pengamatan, bertanya, nalar, mencoba dan membuat jaringan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan bisa dipakai untuk membantuguru dalam menyiapkan materi pembelajaran desain grafis yang sarasanya adalah peserta didik kelas X SMK Swasta Istiqlal Delitua.
3. Didalam media pembelajaran tersebut menghasilkan proses evaluasi belajar yaitu quiz, dimana pengerjaan quiz tersebut dilakukan oleh siswa , sehingga ketika siswa mengerjakan quiz tersebut , hasil evaluasi nya keluar secara otomatis berupa nilai yang didapatkannya saat pengerjaan evaluasi berlangsung.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

### 5.3 Saran

Hasil dari penelitian ini ialah Produk Media Pembelajaran Menggunakan Metode *Computer Based Instruction* berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Mengoptimalkan Pemahaman Tentang Desain Grafis pada mata pelajaran Desain Grafis, Pengembangan ini memberikan saran pada :

- 1 Mempersiapkan kebutuhan untuk bahan ajar pada mata pelajaran Desain Grafis baik yang akan datang atau telah berlangsung.
- 2 Produk ini dapat dijadikan acuan untuk pembelajaran secara individu.
- 3 Masa kini sarana teknologi seperti komputer sangat memadai serta hampir seluruh sekolah sudah memiliki komputer, guru diharapkan memakai alat bantu instrument computer based instruction untuk memotivasi siswa serta agar minat siswa dalam proses belajar mengajar. Serta pengembangan kreativitas dalam menyajikan materi pembelajaran untuk siswa dan lebih memanfaatkan media pembelajaran, baik itu video pendidikan, animasi, media pembelajaran *e-learning*, tapi harus selalu disertai.