

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dapat kita tarik kesimpulan dari skripsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini yaitu:

1. Pada tahap pengembangan media pembelajaran interaktif lectora inspire telah dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan SDLC dengan beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Tahap perencanaan, analisis, desain, implementasi dan maintenance.
2. Uji kelayakan validitas Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire pada validasi materi untuk penilai 1 mendapat perolehan skor 4,64 dengan Interpretasi “Sangat Layak”. Pada penilai 2 mendapat perolehan skor 4,6 dengan interpretasi “Sangat Layak”. Kemudian pada keseluruhan aspek pada penilai 1 dan penilai 2 mendapatkan perolehan skor 4,64 dengan Interpretasi “Sangat Layak”. Pada validasi media penilai 1 mendapat perolehan skor 4,55 dengan Interpretasi “Sangat Layak”. Pada penilai 2 mendapat perolehan skor 4,28 dengan interpretasi “Sangat Layak”. Kemudian pada keseluruhan aspek pada penilai 1 dan penilai 2 mendapatkan perolehan skor 4,44 dengan Interpretasi “Sangat Layak”. Pada Akseptabilitas Pengguna Produk untuk penilai 1 mendapat perolehan skor 4,44 dengan akseptansi “Sangat Tinggi”. Pada penilai 2 mendapat perolehan skor 4,38 dengan akseptansi “Sangat Tinggi”. Pada penilai 3

mendapat perolehan skor 4,61 dengan akseptansi “Sangat Tinggi”. Pada penilai 4 mendapat perolehan skor 4,5 dengan akseptansi “Sangat Tinggi”. Pada penilai 5 mendapat perolehan skor 4,13 dengan akseptansi “Tinggi”. Kemudian pada keseluruhan aspek pada penilai 1, 2, 3, 4 dan 5 mendapatkan perolehan skor 4,36 dengan akseptansi “Sangat Tinggi”. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji validitas materi dan media maka dapat disimpulkan bahwa materi dan media layak untuk digunakan pada penelitian ini dan uji Akseptabilitas Pengguna Produk yang diterapkan pada siswa juga mendapatkan akseptansi kategori yang tinggi, sehingga media media pembelajaran ini layak dan dapat diterapkan terhadap siswa.

3. Uji efektivitas bahwa rata-rata skor N-Gain yang diperoleh siswa adalah 0,65 yang dikategorikan sedang, skor tertinggi siswa yaitu 1,00 yang berarti dapat dikategorikan tinggi, dan diperoleh skor terendah siswa yaitu 0,40 yang berarti dapat dikategorikan sedang dan secara keseluruhan. Media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan hasil belajar dilihat dapat dilihat dari nilai siswa sebelum dan setelah siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire*. Berdasarkan hasil dari uji efektivitas N-Gain yang diperoleh pada penelitian ini maka dapat disimpulkan media pembelajaran ini efektif untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini yang telah teruji memiliki implikasi yang tinggi. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini akan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru dimana media pembelajaran ini memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran sehingga berdampak pada efektifitas proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian media pembelajaran ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran dasar desain grafis.
2. Media pembelajaran ini sangat baik untuk diaplikasikan pada mata pelajaran Dasar desain grafis yang mana sudah mendapatkan uji kelayakan dan uji efektivitas yang cukup baik sehingga sesuai media berpengaruh terhadap proses. Dalam proses pembelajaran siswa dapat mengoptimalkan pengetahuan yang dimilikinya dan berbagi dengan siswa lainnya.

## 5.3 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif lectora inspire pada mata pelajaran dasar desain grafis ini adalah:

1. Media pembelajaran ini hanya menyajikan 3 materi saja sehingga diharapkan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif lecotra

inspire pada mata pelajaran dasar desain grafis berikutnya dapat diterapkan pada materi yang lebih luas.

2. Media pembelajaran ini masih banyak kekurangan dalam pembuatan atau pengembangannya maka untuk selanjutnya agar dibuat produk yang lebih sempurna dengan menambahkan sub-sub dan aspek-aspek lainnya.
3. Terdapat hasil kelayakan dan keefektivitasan setelah kegiatan belajar mengajar menggunakan pengembangan media pembelajaran ini sehingga diharapkan pendidik menggunakan media pembelajaran ini sebagai bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar.

