

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa simpulan yang merupakan temuan dalam penelitian ini. Simpulan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis android pada dasar desain grafis untuk siswa kelas X SMK Jambi Medan telah teruji kelayakannya oleh ahli media diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4,15 dengan kategori “Layak”. Sedangkan hasil pengujian oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4,4 dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil uji kelayakan oleh siswa adalah 4,37 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan.
2. Hasil uji efektivitas ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi format gambar. Cara melihat efektifitas suatu media dari nilai rata-rata posttest di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest di kelas kontrol. Nilai rata-rata nya yaitu kelas eksperimen 85,3 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 60.

1.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi yaitu hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan prestasi belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan metode pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan prestasi belajar dasar desain grafis siswa.

1.3 Saran

Berikut adalah saran untuk penelitian pengembangan selanjutnya:

1. Perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut mengenai Media pembelajaran berbasis Android pada Dasar desain dengan memuat kompetensi dasar dan materi yang lebih luas.
2. Perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut mengenai Pengembangan media pembelajaran lebih menyediakan sarana interaksi antar pengguna.
3. Sebaiknya media pembelajaran berbasis android dapat dikembangkan lebih luas lagi dengan memasukkan game didalam media tersebut tidak monoton ke pembelajaran dan membuat siswa lebih fresh lagi karena ditambahkan animasi-animasi yang menarik di dalam media tersebut.