BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Ada pun kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran blended learning berbasis telegram pada mata pelajaran desain grafis di SMKN 13 Medan :

1. Hasil pengujian dari ahli materi pada bagian aspek panduan dan informasi, konten/materi multimedia, dan evaluasi didapatkan skor dengan rata-rata total **4,58** dari penilaian maksimal yaitu skor 5 atau termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian pengujian dari ahli media pada bagian panduan dan informasi, kinerja program, dan sistematika, estetika maupun prinsip reka bentuk didapatkan skor dengan rata-rata total **4,55** dari penilaian maksimal yaitu skor 5 atau termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Adapun untuk respon dari pengguna yaitu siswa kelas XI jurusan DGK terhadap media pembelajaran blended learning berbasis telegram pada aspek desain pembelajaran, aspek panduan dan informasi, aspek materi multimedia, aspek evaluasi, aspek disain dan fasilitas media dan efek pedagogi mendapatkan total skor **4,77** berada pada kategori “sangat layak”.
2. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dari 30 orang siswa didapat data dengan menghitung jumlah skor uji n-gain dengan cara membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* dan didapatkan hasil uji

n-gain dengan nilai 0,79075. Kemudian diubah ke dalam bentuk persentase (%), maka hasil yang diperoleh sebesar 79.08%. Berdasarkan hasil uji n-gain tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa kelas XI DGK SMKN 13 Medan masuk dalam kategori “**Layak**” dan bisa diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan untuk kelas XI jurusan Desain Grafika di SMK Negeri 13 Medan.

5.2 Implikasi

Penggunaan media pembelajaran yang tepat mempengaruhi minat belajar siswa untuk memahami materi yang kompleks. Untuk pelajaran desain grafis berbasis bot telegram terdapat perbedaan nilai sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) menggunakan media pembelajaran desain grafis berbasis blended learning di telegram untuk kelas XI jurusan Desain Grafika SMK Negeri 13 Medan.

Hasil dari penelitian ini bias menjadi rujukan bagi siapapun yang membaca, terkhusus guru bidang studi desain grafis ataupun computer agar dapat berinovasi dalam media pembelajaran yang dipakai saat mengajar sehingga minat serta hasil belajar siswa dapat meningkat dan secara otomatis dapat berdampak positif pada kognitif siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan kepada pembaca guru, siswa, dan peneliti selanjutnya yaitu :

1. Bagi Guru

Terkhusus bagi Bapak / Ibu guru di SMKN 13 Medan ataupun guru sekolah lain yang membaca ini agar dapat memanfaatkan produk yang telah dibuat ini sebagai inovasi dalam mengajar sehingga pembelajaran jauh lebih cepat dan efektif serta menarik minat siswa terhadap pelajarannya. Adapun teknologi blended learning yang disajikan melalui telegram ini dapat menjadi alternative guru sebagai media pembelajaran yang mudah diakses dan mudah dipahami.

2. Bagi Siswa

Produk yang dihasilkan penelitian ini dapat dimanfaatkan siswa untuk mengakses materi dengan mudah. Maka hendaknya dimanfaatkan media pembelajaran ini sebagai mestinya untuk mendukung pembelajaran daring maupun materi pelajaran yang tidak dapat dijelaskan di kelas seperti gambar, animasi, maupun demonstrasi materi, kiranya dapat diakses melalui media pembelajaran ini.

3. Bagi Peneliti

Adapun untuk peneliti selanjutnya yang tertarik melanjutkan penelitian pada skripsi ini agar dapat menindaklanjuti dari segi aplikasi agar bias dikembangkan lagi menjadi bentuk aplikasi yang sempurna, ataupun dengan meneruskan produk yang ada pada skripsi ini namun dengan konteks pengujian yang berbeda seperti di sekolah yang berbeda, dengan siswa yang berbeda karakteristiknya, maupun dengan alur materi pembelajaran yang berbeda dari yang peneliti buat pada penelitian ini.