

## BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

### 5.1 **Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan dalam pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Pelaksanaan dan penggunaan media pembelajaran TIK bagi siswa kelas XII SMA di Pesawaran sebelum pengembangan produk disajikan menggunakan modul/LKS sesuai kompetensi dasar materi desain grafis dengan latihan yang cukup namun kurang lengkap menyajikan contoh penerapannya. Metode yang digunakan guru melalui demonstrasi atau praktik menggunakan device secara *off line* memanfaatkan LCD projector serta ada yang masih menggunakan metode konvensional. Pengelolaan pembelajaran dengan pembagian jadwal praktik untuk mengatasi keterbatasan komputer sehingga kurangnya peran aktif siswa terjadi di beberapa kegiatan dan pembelajaran menjadi tidak kondusif. Berbagai upaya dilakukan agar siswa mudah memahami pelajaran seperti pemberian tugas dan latihan serta mengulang kembali materi yang belum dipahami. Hal ini berdampak pada efisiensi waktu belajar dan efektifitas hasil belajar siswa rata-rata masih dibawah kemampuan yang seharusnya dimiliki.

2. Pengembangan bahan ajar desain grafis dimulai dari tahap rancangan yang dilakukan melalui analisis konsep materi pembelajaran desain grafis, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard* dan validasi ahli media sebagai bentuk evaluasi terhadap rancangan aplikasi; kemudian membuat *draft* awal menggunakan aplikasi *Lectora* dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pengembang kurikulum serta uji satu lawan satu dengan siswa sehingga media pembelajaran layak dibangun menjadi CD Tutorial pembelajaran.
3. Dayatarik CD tutorial pembelajaran yang diterapkan melalui penyajian materi menggunakan media dalam pembelajaran oleh guru pada 3 sekolah di Pesawaran yaitu SMA N 1 Kedondong, SMA N 1 Way Lima, dan SMA N 2 Tegineneng. Pendapat siswa yang didapat melalui kuesioner menunjukkan daya tarik CD tutorial pembelajaran desain grafis bagi siswa SMA di Pesawaran bernilai baik dengan nilai 3,12.
4. Pengamatan efektifitas dilakukan pada siswa kelas XII di SMA N 1 Way Lima, Pesawaran melalui *quasi-eksperimental design*. Hasil penelitian didapat efektifitas kognitif siswa berdasarkan nilai gain sebesar 0,49 pada kelas perlakuan (XII IPS-2) dan pada kelas kontrol (XII IPS-1) didapat gain 0,39 sedangkan pada aspek psikomotor didapat perbedaan nilai ujuk kerja siswa yang mendapat perlakuan sebesar 7,1 dan pada kelas kontrol sebesar 5,0. Uji hipotesis kemampuan kognitif dan psikomotor siswa menggunakan uji-t didapat nilai *sig. 2 tailed* masing-masing sebesar 0,006 dan 0,002 dan kurang dari

- 0.05. Hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang menunjukkan bahwa penggunaan media lebih efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan siswa dibandingkan tanpa menggunakan media.
5. Pengamatan efisiensi pembelajaran dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan *post test* uji efektifitas psikomotor. Melalui perbandingan waktu yang tersedia dan waktu yang digunakan untuk praktik didapat nilai efektifitas sebesar 1,55. Nilai rasio yang dihasilkan lebih dari 1 dengan tingkat efisiensi yang dihasilkan sebesar 55%.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai komplemen dalam melengkapi proses belajar mandiri bagi siswa khususnya kelas XII SMA dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan desain grafis menggunakan *Corel Draw*.
2. Penggunaan CD Tutorial Pembelajaran Desain Grafis sebagai media penyampaian materi pelajaran di kelas dapat membantu guru mengelola proses pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan.
3. Terkait dengan perubahan kurikulum Pendidikan Nasional 2013 bagi SMA, dimana TIK tidak lagi berdiri sebagai mata pelajaran namun terintegrasi dalam mata pelajaran lain, maka media tutorial pembelajaran desain grafis ini dapat digunakan sebagai salah satu materi pada mata pelajaran prakarya/ keterampilan. Hal yang perlu diperhatikan adalah perencanaan dan pengembangan pendidikan dan

pelatihannya sehingga dapat memberikan bekal keterampilan yang nyata bagi siswa.

### **5.3 Saran**

Saran dalam penelitian ini adalah

1. Media pembelajaran bukanlah satu-satunya penentu keberhasilan pembelajaran, perlu adanya kajian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media CD Tutorial Pembelajaran Desain Grafis *Corel Draw* ini dengan metode dan teknik pembelajaran yang dirancang untuk mencapai efektifitas dan efisisensi pembelajaran.
2. Penelitian pengembangan media ajar dilakukan pada sekolah dengan karakteristik yang cenderung sama pada SMA Negeri di Pesawaran. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan karakteristik sekolah yang berbeda karakteristik kemampuan siswa serta kondisi sarana belajar yang lebih lengkap atau bahkan dibawah karakteristik yang dikaji untuk memperhatikan kebutuhan bahan ajar bagi siswa dalam aspek yang lebih luas.