

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan tentang proses pengembangan media

Pengembangan media Menggunakan *Software Corel Video Studio Pro X6* karena Memiliki Keunggulan yang mudah digunakan dalam melakukan proses Pengembangan media pembelajaran. Dari hasil validitas oleh guru ahli materi dan ahli media bahwa memutuskan pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa valid dan dapat melanjutkan ke tahap penelitian Sebelum menggunakan media hasil belajar siswa masih kurang dari nilai KKM maka dari itu dibuatlah pengembangan media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran desain grafis.

2. Kesimpulan tentang hasil belajar sebelum pengembangan media pembelajaran

Hasil uji test soal uraian sebelum menggunakan media pembelajaran masih relatif kecil pada kelas eksperimen yang mempunyai nilai rata - rata 2.6765 lebih kecil dari kelas kontrol yang mempunyai nilai rata -rata 2.9714

3. Kesimpulan tentang hasil belajar setelah mengembangkan media pembelajaran desain grafis

Hasil uji test soal uraian setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran masih Lebih tinggi kelas eksperimen yang mempunyai nilai rata - rata 3.3824 lebih besar dari kelas kontrol yang mempunyai nilai rata -rata 3.1143

4. Kesimpulan tentang perbedaan hasil belajar kedua kelas

Hasil perbedaan kedua kelas bahwa dari rata - rata kelas kontrol dan kelas eksperimen meskipun keduanya mendapatkan Hasil meningkat namun, terdapat peningkatan yang lebih tinggi dari kelas eksperimen

senilai 0.7059 sedangkan kelas kontrol yang memiliki nilai peningkatan hanya 0.1429

5. Kesimpulan tentang Respon siswa

Respon siswa tertinggi pada terdapat pada kelas eksperimen yang memiliki rata - rata persentase 67.7 % dibanding dengan kelas kontrol yang memiliki nilai 62.2 %

B. Saran

1. Hasil penelitaian ini hanya sampai pada tahap penyebaran terbatas. Oleh karena itu, disarankan pada penelitian selanjutnya agar dapat mengimplementasikan lebih luas lagi pada mata pelajaran desain grafis secara sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik dan lebih mendalam.
2. Guru mata pelajaran desain grafis diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran tidak hanya dalam materi berbentuk *power point* tetapi memberikan beberapa media yang sesuai dalam pembelajaran agar mahasiswa dapat termotivasi untuk mempelajari materi lebih dalam dan bisa belajar mandiri kapan dan dimana saja.
3. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran desain di SMKN 1 Kuningan sebagai media belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah masing-masing.
4. Pihak sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran lain untuk mempermudah kegiatan pembelajaran.