

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proses pembelajaran pada mata pelajaran DDG pada materi Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator masih belum optimal. Dimana siswa kesulitan dalam mempelajari penggunaan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator, karena sebagian besar materi yang disajikan dalam bentuk teks, dimana siswa hanya membayangkan materi tanpa adanya contoh gambaran secara langsung, serta sebagian siswa aktif dalam kegiatan OSIS dan lomba antar sekolah sehingga siswa tersebut harus belajar secara mandiri. Untuk itu solusi yang digunakan merancang media pembelajaran berbasis video tutorial materi Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

Perancangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa sebuah aplikasi media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil pengujian validasi media pembelajaran oleh dua ahli materi diperoleh skor rata-rata 85,35% dengan kriteria sangat layak. Dan hasil pegujian kelayakan media pembelajaran oleh dua ahli media diperoleh skor rata-rata 92,5% dengan kriteria sangat vallid. Sehingga pengujian kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan hasil penilaian tanggapan siswa (respon siswa) untuk mengetahui praktikalitas terhadap media pembelajaran dalam uji coba dengan 15 orang siswa diperoleh skor rata-rata 91,1% dengan kriteria sangat praktis. Dan untuk nilai efektivitas pada media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa diperoleh skor rata-rata adalah materi 1, 2, 3, dan 4 secara berurut yaitu $70 > 84$, $68 > 85$, $69,3 > 82,3$, dan $68 > 80$ termasuk dalam kriteria sangat baik. Jadi, pengembangan media pembelajaran pada materi Adobe

Photoshop dan Adobe Illustrator yang dirancang di SMK Negeri 3 Gorontalo layak untuk digunakan.

Perancangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator yaitu menghasilkan media pembelajaran yang menarik, dan mempermudah proses pembelajaran pada siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Tetapi, media ini hanya menggunakan 4 materi berdasarkan 7 Kompetensi Dasar. Sehingga pembelajaran hanya terfokus pada satu 4 materi tersebut. Dimana materi yang dipakai pada mata pelajaran DDG ini adalah Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

5.2 Saran

1. Penelitian yang telah dilaksanakan merupakan penelitian dan pengembangan dengan tujuan menghasilkan produk dan menguji tingkat kelayakan terhadap hasil belajar siswa. Tetapi, media yang digunakan pada mata pelajaran DDG hanya memiliki 4 materi. Oleh karena itu, diharapkan agar penelitian selanjutnya dapat dilakukan pembuatan media pembelajaran secara lengkap pada mata pelajaran DDG.
2. Diharapkan untuk siswa dapat menggunakan media pembelajaran pada materi Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator ini sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar baik didalam kelas maupun belajar secara mandiri. Sehingga nantinya dapat memotivasi diri untuk lebih giat dan semangat belajar.
3. Diharapkan Guru dapat menerapkan media pembelajaran ini untuk kegiatan belajar mengajar didalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidil, A. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Coreldraw Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer* Politeknik Sekayu, Vol. 8, No.1.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Jurnal Sistem Informasi*, Vol. 4, No.5.
- Batubara, H.H., & Batubara, D.S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 6, No. 2.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia. USA: Springer.
- Djamarah, & Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erni, F., Karmin., & Rahayu, S.S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 12, No.1.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *EduSains*, Vol. 5 No. 2.
- Gebi, J.G., & Samsul, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia Di SMK Negeri 1 Sakra. *Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol. 3 No.1.
- Ntobuo, N., Arbie, A., & Amali, L. (2018). Perkembangan Gravity Comic Learning Media Berdasarkan Budaya Gorontalo. *Jurnal Pendidikan IPA Indonsiea*.

- Pramudito, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Di SMK Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*.
- Pranata, B.A., dkk. (2015). *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/ Madrasah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pusat Bahasa Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sanaky, H.A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sanjaya. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, & Rivai. (2011) *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono. (2004). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Supranoto, H. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Praktek Bukti Transaksi terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMA Bina Mulya Gadingrejo. *Jurnal Pendidikan Studi Pendidikan Ekonomi*, Vol. 5, No.2.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, I.M., & Kirna, I.M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, Vol. 11, No.1.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi*, Vol. 6, No.1.
- Wahyana, R. (2018) Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol.1, No.2.

Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol. 1, No.2.