

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa sebuah media pembelajaran interaktif pada materi unsur warna CMYK & RGB dan format gambar yang dibuat menggunakan bantuan software *Lectora*. Media pembelajaran ini dapat diterapkan pada *smartphone* secara *offline*.

Untuk hasil pengujian kelayakan media pembelajaran berbasis *lectora* oleh ahli materi diperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Dan hasil pengujian validasi oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 100% yang dapat dikatakan “sangat valid”. Sedangkan untuk hasil uji coba pengguna yang dilakukan pada 29 orang siswa mengenai tanggapan siswa terhadap media pembelajaran mendapatkan skor rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Dan untuk nilai efektivitas pada media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 85 dan 83,2 dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora* pada materi unsur warna CMYK & RGB dan format gambar serta format gambar layak digunakan dalam proses pembelajaran dan telah memenuhi rumusan permasalahan dan tujuan dari penelitian.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran dengan memasukkan semua kompetensi inti pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.
2. Media pembelajaran berbasis *lectora* pada materi unsur warna CMYK & RGB dan format gambar dapat dikembangkan dengan versi daring
3. Diharapkan juga media *Lectora Inspire* dapat diterapkan oleh guru sebagai media belajar dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RAJAFRAGAINDO PERSADA.
- Athiyah, U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis Lectora Inspire. *Jurnal Nalar Pendidikan* , 41-46.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Mengembangkannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Lahiya, I. W. (2021). Implementasi Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN). Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Muhammad, M. (Yogyakarta). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. 2012: Shonif.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Noor, J. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Novianto, A. (2018). *Dasar Desain Grafis*. Jakarta: Erlangga.
- Nursidik, H., & Suri, I. R. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Inspire. *Jurnal Matematika*, 237-244.
- Ramadhani, I. A., & Rumaour, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Lectora pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Materi Dasar Komputer kelas X di SMK Muhammad Aimas Kabupaten Sorong. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 26-32.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tompo, B. (2017). *Membuat Aplikasi Dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora Inspire 16*. Bantul: Ikatan Guru Indonesia (IGI) DIY.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual - Audio Visual - Komputer - Powerpoint - Internet - Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena.