

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar digital desain grafis berbasis CDT Merrill siswa kelas X multimedia SMK Negeri 1 Gorontalo yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahan Ajar digital dilakukan dengan metode desain pembelajaran menggunakan Compenen Display Theory (CDT). Langkah - langkah dalam mendesain bahan ajar adalah: 1) Menentukan tujuan, 2) Membuat garis besar isi media (GBIM), 3) Jabaran Materi (JM) dengan preskripsi-preskripsi CDT dicantumkan dalam kolom materi. Kolom materi dibagi menjadi 3 bagian, bagian pertama berisi label apakah materi yang ada berupa EG Eeg, dan Leg, bagian kedua berisi label apakah materi berupa PPF atau SPF, dan bagian ketiga berisi rincian materi.
1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kevalidan oleh ahli media sangat layak yaitu 95,5%, sedangkan nilai kevalidan dari ahli materi sangat layak yaitu 95%, hasil uji praktikalitas oleh guru sangat praktis yaitu 90,2%, dan uji coba kelompok kecil respon peserta didik 97%, uji coba respon peserta didik skala besar 97,6%. Ini menunjukkan bahwa modul ajar digital menggunakan aplikasi 3D Page Flip Professional yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap praktis digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran dasar desain grafis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata skor *pre-test* sebelum menggunakan modul ajar digital adalah 61,43, sedangkan rerata skor *post-test* sesudah menggunakan modul ajar digital sebesar 85,57. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan siswa memperoleh hasil belajar diatas KKM yakni 78. Sementara rata-rata yang diperoleh dari hasil uji *pre-test* dan *post-test* dilihat dari gain skor yaitu diperoleh nilai gain sebesar 0,71 yang secara kualitatif dalam klasifikasi “tinggi” ( $N\text{-Gain} \geq 0,7$ ). Berdasarkan hasil tersebut terlihat adanya peningkatan hasil antara sebelum dan sesudah menggunakan produk berupa modul ajar digital pada pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk modul ajar digital ini dapat menjadi solusi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran dasar desain grafis.

## **B. Saran**

Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa modul ajar digital dengan menggunakan aplikasi *3D page flip professional* adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar berupa modul ajar digital menggunakan aplikasi *3D page flip professional* perlu ditingkatkan penggunaannya menjadi pembelajaran *website* atau *e-learning* (pembelajaran berbasis internet) sehingga lebih mudah untuk mengaksesnya.
2. Modul ajar digital menggunakan aplikasi *3D page flip professional* hanya bisa digunakan pada computer saja, sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut agar bisa diakses pada telepon genggam berbasis android ataupun

tablet.

3. Pengembangan hanya menggunakan perangkat lunak *3D page flip professional* versi standar sehingga perlu adanya pengembangan untuk versi terbaru yaitu versi android agar tampilan lebih menarik perhatian peserta didik dari segi menunya maupun penyajian modul ajar digital yang akan dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aoun, J. E. 2018. Robot-proof Higher Education in the Age of Artificial Intelligence. US.MIT Pres.
- Arikunto, S. 2004. Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Praktisi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, R. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Depdiknas. 2018. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas.
- Hake, R. R. 1999. Analyzing Change/Gain Score. (Online). <http://www.physics.indiana.edu/sdi.AnalizingChange-Gain.pdf>, diakses 20 Juli 2020.
- Jack. 2018. Ubah Pendidikan Agar Bersaing dengan Robot. Swiss: Forum di Davos.
- Laliyo, L. A. R. 2018. CDT Merrill Dalam Pembelajaran Sains. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Lestari, I. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Padang: Akademia.
- Lilis, L. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X. Unej.ac.id
- Meriil, M. D. 1983. Component Display Theory: Instructional Design Theories and Model: An Overview of Their Current Status. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Ass.
- Oka, G. P. A. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis Component Display Theori (CDT) pada Mata Kuliah Multimedia jurusan Teknologi Pendidikan. Fip Undiksha: Imedtech.
- Prastowo, A.2011. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Prihantana, M. A. S. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Animasi Stop Motion untuk siswa SMK. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia. Vol. 4, no. 5.
- Rusman.2013. Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.

Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.