

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasannya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mahasiswa LP3I Sumber Artha dan Pulogadung Jurusan Computer Desain Multimedia dari rata-rata nilai dibawah 70 menjadi diatas 75, dibuktikan dari hasil akhir materi berupa pembuatan Poster dan Majalah. Dan dari hasil observasi yang dilakukan di kedua kampus ditemukan bahwa dari 6 indikator penilaian observasi hasilnya menunjukkan peningkatan baik dan sangat baik.

Komponen dan Indikator penggunaan tool menunjukkan prosentase 90%, artinya mahasiswa yang menggunakan tool dalam penugasan sudah sangat baik, komposisi desain 84%, Kreativitas/variasi dalam proses pembuatan desain 83%, Teknik penyelesaian 89%, waktu penyelesaian 85%, sementara Aplikasi Produk (baik pengembangan ide, maupun originalis paling rendah namun masih diambang baik yakni 82%.

Uji coba media dilaksanakan sebanyak dua kali dan dari hasil uji coba media tersebut dapat diketahui bahwa mahasiswa memberikan apresiasi yang baik dan menyukai multimedia tersebut. Untuk uji keefektivitasan media tersebut dilakukan post test yang di observasi langsung oleh observer yang kompeten dibidangnya sehingga mahasiswa dapat dipantau langsung dan

diberikan penilaian menggunakan kisi-kisi indikator penilaian berdasarkan kemampuan mengolah bentuk desain, walaupun masih ada beberapa butir penilaian yang masih kurang namun hasil observasi semua indikator diatas 80% dan nilai rata-ratanya akhir perkuliahan yang meningkat sehingga media telah memenuhi target yang diinginkan dan media ini dianggap cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

B. Implikasi

Pengaruh pengembangan media dalam peningkatan hasil belajar dapat dilihat nyata, hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi sarana penunjang agar siswa dapat lebih memahami dan mendalami materi-materi yang di ajarkan, begitupula pengembangan multimedia interaktif ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi-materi adobe photoshop mata kuliah desain grafis karena didalam multimedia ini banyak terdapat hal-hal yang tidak mahasiswa dapatkan sebelumnya, karena proses pembelajarannya lebih interaktif sehingga daya imajinasi mahasiswa berkembang secara optimal.

C. Saran

Berdasarkan proses dan hasil dari pengembangan media pembelajaran desain grafis materi adobe photoshop berbasis multimedia, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Media ini dikembangkan untuk materi-materi lain sehingga media ini dapat dipakai untuk semua siswa dan bersifat universal.
2. Evaluasi hasil belajar dapat di upload di social media seperti facebook, google+, instagram, twitter, path, untuk melihat respon dari mahasiswa CDM, maupun mahasiswa diluar CDM, bahkan dosen maupun praktisi. Diharapkan adanya respon berupa komenter disetiap desain terapan yang diunggah.
3. Melakukan penelitian lebih lanjut dengan media yang lebih maju berbasis android, sehingga dapat diakses dari dimanapun selama memiliki gadget berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharudin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2007.
- Brooks, Jacqueline G. dan Martin G. Brook. *The Case for Constructivist Classroom, In Search of Understanding*, Virginia: ASCD, 1993.
- Carey, Dick ISD Model Pengembangan [Online], http://personal.psu.edu/wxh139/Dick_CareyISDmodel.htm.
- Robert M Gagne, *Biografi Since 1916* (2002) Universal recipe for learning (9 steps), [www. googleweblight.com](http://www.googleweblight.com), [diakses 10 agustus 2015].
- Gagnon, George. W. Jr, dan Michelle Collay, *Construtivism for Education Learning* [Online] [http://.sydney.edu.au/ education_social_work/ learning](http://.sydney.edu.au/education_social_work/learning).
- Gredler, Margaret E. Bell, *Belajar dan Membelajarkan*, Terjemahan Munandir, Jakarta: Rajawali, 1991.
- Gustafson, Kent L dan Maribe, R Branch, *Survey of Instructional Development Models*, New York: Eric Clearing house of Information, 2002.
- Hergenhahn, B.R. dan Matthew H. Olson, *Theories of Learning* (edisi ketujuh), Jakarta: Kencana, 2008.
- Januszewski Alan dan Michael Molenda, *AEC, Definition and Terminology AECT, Educational Technology*, New York : Lawrence Erlbaum Associates, 2008
- Landa, L.N., *Instructional Regulation and Control Cybernetics, Algorithmization and Heuristics in Education* (New Jersey: First Printing, 1976.
- Lee, William W. and Diana L. Owens, *"Multimedia-Based Instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution"*, e-book, UK: Pfeiffer, 2004.

- Miarso, Yusufhadi, *Survei Model Pengembangan Instruksional, Laporan Penelitian, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Dikti, Jakarta, 1988.*
- Molenda, dkk, *Instructional Media and Technologies for Learning*, Ohio: State University Press, 1981.
- Morrison, Gary R., Steven M. Ross dan Jerrold E. Kemp, *Designing Effective Instruction*, New York: Macmillan College Publishing Company, 1994.
- Mulyatiningsih, Endang, *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2005.
- Reigeluth, Charles. M Bunderson, M.David Merrill, C. Victor Bunderson, "What is the Design Science of Instructional" dalam *Journal of Instructional Development*, 1978. Vol. 1, No. 2
- Robert M. Gagne, & L.J. Briggs, *Principles of instruction* (edisi 2), New York: Holt Rinehart ad Winston, 1979.
- Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Seels, Barbara B. dan Rita C Richey, *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*, Terjemahan Dewi S.Prawiradilaga, Raphae, Jakarta: UNJ, 1995.
- Snelbecker, *Learning Theory, Instructional Theory, and Psycho- educational*, New York: McGraw, Hill Book Company, 1974.
- Suparman, M. Atwi, dalam *Langkah-langkah Pengembangan PSB*, [Online]. http://academia.edu/8798585/Langkah-langkah_pengembangan_PSB.
- Suparman, M. Atwi, *Desain Instruksional*, Jakarta : Universitas Terbuka, 2011.
- Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa "Dari Teori Hingga Aplikasi"*, Jakarta: Penerbit Bumi Aksara, 2005.

Suyanto, M., *Multimedia Alat untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2003.

Undang-undang No. 20 tahun 2003, *Tentang System Pendidikan Nasional* Jakarta.

Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2007.