

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan, diantaranya yaitu, Rancang Bangun Aplikasi Dasar Desain Vektor Sebagai Media Pembelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMK Multimedia Kelas XI, dilakukan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang terdiri dari 6 tahapan yang meliputi, tahapan *concept* (pengonsepan) menghasilkan beberapa konsep seperti konsep materi, logo, audio, video, pemilihan warna, dan pemilihan *font*. Tahapan *design* (perancangan) menghasilkan cakupan materi, *flowchart*, *wireframe*, dan asset grafis. Tahapan *material collecting* (pengumpulan materi) mengumpulkan bahan-bahan yang digunakan seperti asset grafis ilustrasi, dan font Tahapan *assembly* (pembuatan) dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, Adobe Animate, Voice Recorder, dan OBS. Tahapan *testing* (pengujian) terdiri dari dua tahapan yaitu pengujian alpha oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya pengujian beta oleh siswa kelas sebelas multimedia SMKN 1 Majalaya. Tahapan *distribution* (distribusi) dilakukan distribusi aplikasi media pembelajaran kepada guru mata pelajaran desain grafis percetakan SMKN 1 Majalaya.

Dalam penggunaan aplikasi tersebut dapat dilakukan dengan cara mengunduh aplikasi media pembelajaran dari tautan *google drive*, setelah terinstal siswa dapat menggunakan media secara *mobile* di mana saja dan kapan saja. *User experience* yang sederhana dapat memudahkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran. Hasil pengujian alpha oleh ahli media dan ahli materi yang memiliki hasil “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pengujian beta yang dilakukan oleh siswa sebagai responden yang mencoba aplikasi dan mengisi angket, terdapat 55 respon siswa. Responden memberikan kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi dasar desain vektor desain grafis percetakan untuk kelas XI SMK program keahlian multimedia layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Implikasi yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi media pembelajaran dasar desain vektor dalam mata pelajaran desain grafis percetakan untuk siswa kelas XI SMK Multimedia ini yaitu dapat digunakan sebagai inovasi media dalam proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dan guru untuk mempersiapkan ujian kompetensi, karena aplikasi ini dibuat dengan merujuk pada silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran desain grafis percetakan dan sudah melewati proses penilaian uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan penelitian ini, peneliti menemukan beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti, peneliti selanjutnya, pihak yang bersangkutan, dan pihak yang akan mengembangkan media ini, diantaranya:

1. Diharapkan selalu berinovasi untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik dan membantu proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya ketika ingin membuat media pembelajaran untuk menganalisis kebutuhan, dan membuat tim yang lebih kompeten di bidangnya untuk membuat media yang lebih baik dan efisien.
3. Bagi pihak yang bersangkutan diharapkan media Aplikasi Dasar Desain Vektor Sebagai Media Pembelajaran Desain Grafis Percetakan ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran dan mengukur efektivitas media.
4. Bagi peneliti yang akan mengembangkan media ini, dapat menambahkan kekurangan yang ada, memperbanyak pilihan video tutorial, dan menambah fitur-fitur yang lebih variative.