

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pengembangan data uji coba aplikasi multimedia interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. aplikasi multimedia interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis untuk siswa kelas X jurusan Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) divalidasi oleh beberapa validator yaitu ahli materi dan ahli desain. Presentase validitas aplikasi oleh ahli materi yaitu 100% dengan kriteria sangat valid, presentase validitas aplikasi oleh ahli desain yaitu 88% dengan kriteria valid, yang berarti aplikasi multimedia interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis untuk siswa kelas X jurusan Multimedia A Sekolah telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria sehingga dapat digunakan sebagai sumber atau bahan ajar pada proses pembelajaran.
2. Praktikalitas aplikasi multimedia interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis untuk siswa kelas X jurusan Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan yang telah dikembangkan sangat praktis dengan nilai rata-rata yang diperoleh presentase 90%.
3. Berdasarkan hasil presentase dari siswa, maka aplikasi multimedia interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis dapat dinyatakan sangat praktis oleh siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran dasar desain grafis, dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar.
2. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan aplikasi multimedia interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis pada materi lainnya dan penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu efektivitas aplikasi.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui aplikasi multimedia interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ampera, D. (2017). *Adobe Flash CS6-Based Interactive Multimedia Development for Clothing Pattern Making*. *102(Ictvt)*, 314–318. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.54>
- Adi Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Albert Kurniawan. 2014. *Metode Riset untuk Ekonomi dan Bisnis: Teori, dan Praktik Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *5(2)*, 209–232. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.04>
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019
- Eva, Y., & Rieke, A. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas IV SDN 06 Pasir Jambak Kec. Koto Tangah Padang* (Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta).
- Fayanto, S., Misrawati, M., Sulisworo, D., Istiqomah, H. F. N., & Sukariasih, L. (2019). The Implementation of Multimedia on Physics Learning Based on Direct Instruction Model in The Topic of Light. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, *1(2)*, 124–132. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v1i2.94>
- Giana, G. J., & Lutfi, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Sakra. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, *3(1)*, 20. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i1.1390>
- Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2019). Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal SNF2015)*, 1–8.
- Kusmanagara, Y., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). Membangun Aplikasi Multimedia Interaktif Dengan Model Tutorial Sebagai Sarana Pembelajaran

- Bahasa Kanton. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(2), 1–8.
<https://doi.org/10.37438/jimp.v3i2.165>
- Laksana, W., Arsa, P. S., & Ratnaya, G. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF TES FORMATIF PADA MATA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*.
- Landa, Robin. (2014). *Graphic Design Solutions, 5th Edition*. Lokasi: Clark Baxter.
- Lovieanta Arriza. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Lingkaran Untuk Kelas VIII SMP Swasta Islam Annur Prima.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>
- Sembiring, E. B., Wahyuni, D., & Anurogo, W. (2018). Multimedia Interaktif Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan Langka Menggunakan Model Tutorial. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 1(2), 103–112. <https://doi.org/10.30871/deca.v1i2.839>
- Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hidayah, S., Wahyuni, S., & Ani, H. M. (2017). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH CS6 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS PERAN, FUNGSI DAN MANFAAT PAJAK (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(1), 117. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i1.5012>
- Sukariasih, L., Erniwati, E., & Salim, A. (2019). Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(4), 322–329. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i4.1454>
- Suyanto, Muhammad. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk periklanan Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: kencana Prenamedia Group.2014.
- Yasa, Kadek Aditya Pradipta. 2017. *Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro(Listrik) untuk Siswa Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.*