BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Dengan menggunakan software *Adobe Flash CS6* sebagai software utama dan *software-software* pendukung lainnya, media pembelajaran TIK pada materi Corel Draw dapat dirancang sebagai media pembelajaran yang menarik. Media ini diracang dengan beberapa tahap diantaranya dengan mengumpulkan bahan materi serta gambar-gambar dari berbagai buku dan internet yang berkaitan dengan materi Corel Draw, membuat dan merancang tampilan media dengan semenarik mungkin menggunakan software pengolah gambar, dan membuat animasi yang menjelaskan materi tentang Corel Draw. Hasil perancangan telah sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan evaluasi yang menjadi daya tarik pengguna atau *user* untuk menggunakan media ini.
2. Setelah dilakukannya Uji Validitas, Pratikalitas, dan Efektifitas Produk maka dapat disimpulkan :
   a. Uji Validitas Produk

      Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada ahli TIK yaitu Bapak Riri Okra, M.Kom dan Bapak Supratman Zakir, M.Pd.,M.Kom dan kepada ahli Pendidikan yaitu Bapak Drs. Alimir dengan kesimpulan tampilan, keterpaduan isi produk dan

komunikasi visual produk sudah valid dengan nilai rata-rata dari ketiga validator 82.

b. Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada guru bidang studi TIK yaitu Ibuk Elsa Lastika Sari, S.Pd, Arzoni, S.Pd.I dan ibuk Helmanizon, S.Pd dengan kesimpulan sangat praktis dengan nilai 83.

c. Uji Efektifitas Produk

Uji Efektifitas produk peneliti tujukan kepada 20 orang siswa kelas XII Ipa 1 dengan kesimpulan sudah efektif dengan nilai 83.

B. Saran

Dalam media pembelajaran TIK pada materi Corel Draw di MAN 1 Payakumbuh ini penulis menyarankan kepada :

1. Mahasiswa, guru, atau dosen yang sedang melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
2. Pada calon guru maupun guru agar dapat mengembangkan isi materi dari desain yang telah dirancang ini.
3. Bagi pengguna atau *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua.

4. Dibutuhkan teknologi dan ide-ide kreatif untuk meningkatkan kualitas media ini agar lebih menarik untuk dipelajari dan digunakan.