

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi 3d dengan menggunakan blender pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ SMK Swasta Imelda Medan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan media pembelajaran berbasis animasi 3d pada materi perakitan komputer yang dikembangkan diperoleh: (1) Hasil validasi oleh para ahli materi diperoleh skor 4,5 dengan kategori “Sangat Baik”, (2) hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor 4,45 dengan kategori “Sangat Baik”, (3) hasil penilaian pengguna diperoleh skor 5,36 dengan kategori “Sangat Baik”. Maka aplikasi media pembelajaran berbasis animasi 3d sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di SMK.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan untuk proses pembelajaran dan dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil rata-rata pengujian *N-Gain* yang didapatkan adalah 88,57 dengan kategori “Baik” yang dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan oleh peneliti berdasarkan temuan selama penelitian adalah:

1. Bagi siswa disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran sebaik mungkin, baik itu di sekolah maupun di luar sekolah.
2. Bagi guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dan mengkombinasikan dengan media pembelajaran yang lain, sehingga materi pelajaran yang disampaikan lebih kompleks dan dapat lebih mudah diterima oleh siswa.
3. Bagi sekolah disarankan untuk meningkatkan sarana dan prasarana kebutuhan laboratorium komputer, agar pelaksanaan proses pembelajaran dapat lebih kondusif.
4. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya supaya media pembelajaran animasi 3d dapat dikembangkan lebih lanjut dan sesuai dengan kebutuhan di masa mendatang.