

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan gambar sketsa pada pembelajaran animasi digital 2D memberikan dampak positif pada siswa yang diajar, karena mampu menjadikan siswa lebih aktif dan terampil dalam pelajaran animasi digital 2D. Terbukti meningkatnya rata-rata nilai belajar siswa dari 67,3 menjadi 79,3 dan berubahnya karya siswa menjadi lebih baik.
2. Hasil karya animasi 2D siswa yang menggunakan gambar sketsa terlebih dahulu lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan gambar sketsa terlebih dahulu. Berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata siswa kelas eksperimen (Sketsa) meningkat dari 67,3 menjadi 79,3 dan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen (Non Sketsa) meningkat dari 58,2 menjadi 63,4.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gambar sketsa pada materi animasi digital 2D dimana  $t_{hitung} = 6,97 > t_{tabel} = 2,101$

## B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka ada hal-hal yang harus diperhatikan:

a. Siswa:

1. Siswa diharapkan untuk lebih aktif dan berpikir kreatif dalam pelajaran sketsa dan animasi supaya dapat meningkatkan kemampuannya.
2. Siswa diharapkan dapat bekerjasama dengan teman-temannya agar dapat menghasilkan karya animasi digital yang lebih baik.

b. Guru:

1. Bagi guru Animasi supaya lebih efektif dalam mengajar pembelajaran animasi digital 2D, guru diharapkan selalu menerapkan gambar sketsa terlebih dahulu agar siswa lebih aktif dan terampil dalam pelajaran animasi digital 2D.
2. Bagi guru Animasi diharapkan agar dapat menekankan gambar sketsa sebagai poin utama pembelajaran animasi digital 2D dalam meningkatkan kreativitas, minat dan hasil belajar siswa.

c. Sekolah:

1. Sekolah diharapkan dapat menyediakan alat dan bahan untuk praktikum yang akan dilaksanakan siswa.
2. Sekolah diharapkan dapat menyediakan tempat (*workshop*) agar siswa lebih nyaman dalam melaksanakan praktikum.