

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Adapun hasil kesimpulan yang bisa diambil berdasarkan pembahasan dan data hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran desain grafis di SMK Swasta HKBP Sarulla.

1. Media pengembangan berbasis animasi yang telah dikembangkan dengan menggunakan Canva. Media penelitian serta pengembangan produk yaitu media pembelajaran berbasis animasi ini berhasil dengan model pengembangan penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*).
2. Hasil penilaian ahli materi berdasarkan aspek desain materi dan manfaat diperoleh skor rerata soal 4.44 dari skor maksimal 5.00 atau termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sedangkan untuk hasil penilaian ahli media berdasarkan aspek Panduan dan Informasi, Kinerja Program dan Sistematika memperoleh skor rerata total 4.24 dari skor maksimal 5.00 atau termasuk kategori “Sangat Layak”. Respon penilaian pengguna/siswa terhadap media pembelajaran desain grafis dilihat dari aspek Panduan dan Informasi, Materi Multimedia, Evaluasi, Desain dan Fasilitas Media memperoleh skor rerata total 4.88 dari skor maksimal 5.00 atau termasuk kategori “Sangat Layak”.

5.2. Implikasi

Di era digital yang terus berkembang, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran desain grafis, khususnya bagi siswa kelas XI SMK Swasta HKBP Sarulla. Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa, seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat penting untuk mendukung pemahaman dan keterampilan siswa dalam desain grafis.

Dengan adanya media ini siswa dapat mempelajari materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun mereka inginkan dengan cara yang mudah dari media pembelajaran berbasis android yang mendukung pembelajaran animasi yang telah dikembangkan. Siswa hanya cukup menggunakan smartphone. Siswa juga memiliki sikap yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran ini, hal ini dapat dilihat berdasarkan akseptansi pengguna Produk. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk dapat dikembangkan bagi pendidik agar penyampaian proses pembelajaran dikelas lebih bervariasi sehingga siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran berbasis android yang mendukung pembelajaran animasi yang dikembangkan ini, siswa dapat mempelajari materi dasar-dasar desain grafis, pengertian desain grafis, membandingkan gambar dan teks yang berbasis animasi, membandingkan

gambar dan teks yang berbasis animasi serta fungsi fitur-fitur pengola gambar. Berdasarkan pengujian akseptabilitas pengguna, media pembelajaran ini diterima dengan sangat baik oleh para siswa.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK HKBP Swasta Sarulla, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Untuk peneliti selanjutnya, agar kiranya mengembangkan produk dengan lebih bervariasi lagi untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar yang lebih baik lagi.
2. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah variasi materi serta fitur pada produk ini agar semakin menambah efektivitas penggunaannya.
3. Untuk guru agar dapat mempertimbangkan penggunaan media ini sebagai suplemen/variasi dalam proses belajar mengajar.
4. Untuk siswa, jika media ini seterusnya digunakan maka gunakan dengan baik sesuai petunjuk yang sudah disediakan.

THE
Character Building
UNIVERSITY