

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yang mengenai teknik animasi *tweening 2D* tentunya pada kelas XI SMKN 10 Medan, maka dapat memperoleh yaitu:

1. Kevalidan (layak) dalam media pembelajaran teknik animasi *tweening 2D* berbasis *macromedia flash 8* berdasarkan perolehan penilaian dapat dilihat secara keseluruhan materi **87%** dan dapat dinyatakan “**Sangat Valid**”, pada ahli media dengan hasil perolehan penilaian secara keseluruhan mendapatkan nilai sebesar **93%** dan dapat dinyatakan “**Sangat Valid**”, dan untuk ahli desain penilaian keseluruhan mendapatkan nilai **80%** dan dapat dinyatakan “**Valid**”, dan untuk penilaian secara keseluruhan oleh pengguna atau siswa diperoleh sebesar **64%** dan dapat dikategorikan “**Valid**”.
2. Pengguna media pembelajaran *tweening 2D* berbasis *macromedia flash 8* pada kelas XI Multimedia 3b di SMKN 10 Medan dikatakan efektif sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat terbukti dengan hasil dari uji normalitas *gain* yang memperoleh skor 82,278 dimana jika skor uji normalitas *gain* > 76 maka dapat dikatakan efektif.

5.2 Implikasi

Pemilihan metode dalam belajar yang tepat bisa mempengaruhi keinginan siswa untuk dapat belajar lebih giat lagi dan tentunya menjadikan hasil belajar siswa lebih baik. Keunggulan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan konvensional adalah siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Di dalam pembelajaran teknik animasi *tweening* 2D memiliki perbedaan *pretest* dan *post test* untuk menggunakan media pembelajaran teknik animasi *tweening* 2D berbasis *macromedia flash 8* pada siswa kelas XI Multimedia 3b di SMK Negeri 10 Medan.

Untuk itu setiap guru dapat memperhatikan lagi dalam media pembelajaran yang dipakai saat mengajar, agar hal ini menjadikan pertimbangan guru untuk mengimplementasikan media yang telah dikembangkan sehingga minat serta hasil belajar siswa meningkat.

5.3 Saran

Dari kesimpulan di atas dapat diperoleh, maka saya dapat memberikan saran yang diantaranya:

1. Sebagai acuan, kepada guru yang memiliki beberapa metode harus menyesuaikan dari pembelajaran teknik animasi *tweening* 2D lebih ditingkatkan lagi karena dengan media pembelajaran teknik animasi *tweening* 2D hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan menggunakan

media buku dan peserta didik perlu diberitahu kendala yang dihadapi pada saat proses pembelajaran.

2. Bagi peneliti dan pengembang selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan metode dalam belajar teknik animasi, karena penelitian ini membatasi materi teknik animasi yaitu hanya sampai pada materi animasi 2D dan 3D mengenai animasi *tweening* 2D.



THE
Character Building
UNIVERSITY