

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat diketahui bahwa validator I memberikan penilaian 67,4% kategori baik, 30,3% kategori sangat baik, dan 2,3% kategori cukup, validator II memberikan penilaian 76,7% kategori sangat baik, dan 23,3% kategori baik, validator III memberikan penilaian 72,1% kategori baik, dan 27,9% kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *swishmax* adalah 94,3 %. Peserta didik menyatakan setuju terhadap aspek suasana belajar adalah, 96 %. Peserta didik menyatakan tertarik terhadap aspek daya tarik media yang disajikan adalah, 95 %. Peserta didik menyatakan jelas terhadap aspek kejelasan konsep media adalah, 94,2 %. Peserta didik menyatakan baik terhadap aspek penyajian materi adalah, 93,9%. Peserta didik menyatakan baru terhadap aspek tampilan media yang disajikan adalah, 92,5 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media animasi menggunakan aplikasi *swishmax* layak digunakan dalam materi gerak pada siswa SMP kelas VII untuk proses belajar mengajar.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan sebelumnya, maka peneliti menyampaikan beberapa saran diantaranya :

1. Kepada Guru fisika diharapkan bisa menggunakan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *swishmax*, karena berdasarkan hasil

penelitian ini respon siswa terhadap media yang di sajikan (setuju, tertarik, jelas, baik, dan baru) rata-rata adalah 94,3 %.

2. Untuk kepala sekolah diharapkan agar dapat menunjang fasilitas yang akan digunakan dalam penerapan media pembelajaran animasi swishmax.
3. Untuk peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan agar dapat menggunakan media ini pada materi yang mempunyai karakteristik sama dengan materi gerak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adyana, Made Agus. *Membuat Animasi dengan swishmax*.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Chandra. 2005. *Animasi Teks Profesional dengan Swishmax*. Palembang : PT. Maxikom
- Daryanto, Drs. 2010. *Media Pembelajaran (perannya Sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran)*. Yogyakarta : PT. Grava Media
- Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Departemen Pendidikan Nasional RI, 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta : PT. Gaung Persada
- Prawiradilaga, Dewi Salma. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Universitas Negeri Jakarta
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran (buku pegangan wajib guru dan dosen)*. Yogyakarta : PT. Kaukaba
- Schramm. 1985. *Media Besar Media Kecil*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukmadinata, S nana. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Yusuf, Daud. 2011. *Modul Macromedia Flash (Animasi Flash)*. Gorontalo : Universitas Negeri Gorontalo
- <http://dheryand.blogspot.com/p/materi-gerak.html> – diakses pada tgl 23 juli 2014
- <http://fisikasmpn22balikpapan.blogspot.com/2013/04/materi-gerak-kelas-7-smp-semester-genap.html> - diakses pada tgl 23 juli 2014
- <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2009/11/pengertian-animasi-konsep-pembuatan-animasi> – diakses pada tgl 23 juli 2014