

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pelajaran Animasi 3D materi membuat produk animasi 3D sulit dipahami siswa jika tidak disertai praktek langsung di computer. Untuk itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi baik di kelas maupun luar kelas.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video layak digunakan dalam proses pembelajaran Animasi 3D khususnya materi membuat produk animasi 3D. Hal ini terlihat dari hasil pengujian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media serta hasil penilaian tanggapan siswa. Pengujian kelayakan pembelajaran oleh satu ahli materi yaitu guru mata pelajaran Animasi 3D diperoleh skor rata-rata 148 dengan kriteria sangat layak. Dan hasil pengujian kelayakan media video pembelajaran oleh dua ahli media dalam hal ini satu orang dosen dan satu orang lagi dari pihak TVRI Gorontalo diperoleh skor rata-rata 61,5 dengan kriteria sangat layak. Sehingga pengujian kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil penilaian tanggapan siswa (respon siswa) terhadap video pembelajaran dengan 28 orang siswa diperoleh skor rata-rata 28,5 termasuk dalam kategori sangat layak berdasarkan skala kriteria. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis *video* pada mata pelajaran Animasi 3D

untuk siswa kelas XI MM di SMK Negeri 1 Kotamobagu Sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran secara offline dan online.

Media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan dalam penelitian ini mudah diterapkan dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun luar kelas. Selain itu, media ini dapat dipelajari berulang-ulang sehingga memudahkan pemahaman siswa. Namun, dalam penelitian ini hanya berisi satu materi saja. Untuk penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan untuk semua materi pelajaran. Dari sisi media, pada penelitian ini masih berbasis video, untuk penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan media berbasis mobile.

## **5.2 Saran**

1. Diharapkan untuk siswa dapat menggunakan video pembelajaran Animasi 3D ini sebagai video pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar baik didalam kelas maupun diluar kelas atau secara mandiri. Sehingga nantinya dapat memahami materi yang di ajarkan dan membantu siswa termotifasi dan menghasilkan ide-ide baru dalam membuat desain Animasi 3D.
2. Diharapkan Guru dapat menerapkan video pembelajaran ini untuk kegiatan belajar didalam kelas maupun secara online.
3. Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian serta pengembangan yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang di uji tingkat kelayakannya. Oleh karena, peneliti berharap agar penelitian ini dapat di

tambahkan semua materi. Dari sisi media, pada penelitian ini masih berbasis video, untuk penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan media berbasis mobile. karena pada penelitian kali ini hanya berfokus dalam pengembangan video dan uji kelayakan video pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amali, N., L, Zees, N., dan Suhada, S. (2019). Perancang Media Pembelajaran Animasi Video Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICS*. Vol. 2, No. 1, April 2020.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Branch, M. R. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. USA: Springer Diakses pada tanggal 18 Januari 2021 dari <https://books.google.co.id/>
- Cheung, L. (2016). *Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation*. [Research article]. <https://www.hindawi.com/journals/jbe/2016/9502572/>, Diakses pada tanggal 12 Maret 2020.
- Darmawan, Djoko. 2009. *Google SketchUp Mudah dan Cepat Menggambar 3Dimensi*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Fauzi, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi “Camtasia Studio” Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Uin Sunan Ampel Surabaya. *Jurnal Alfazuna*: Vol.3,No.2. Hal. 179-180.
- Kemendikbud, (2013). *Pemerdikbudt No.07/D.D5/KR/2018 Tentang Struktur Kurikulum SMK/MAK*. Jakarta: Dikdamen Kemendukbud.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Panje, M., Sihkabuden dan Anselmus. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 8. Hal. 1473 – 1478.
- Rahmani, N. F. 2014. *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa Smp Kelas Viii D.I. Yogyakarta*. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Ristanto, D. 2014. *Pengembangan Modul Elektronik Adobe Photoshop untuk Kelas X SMK*. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada tanggal 18 Januari 2021 <https://eprints.uny.ac.id/10906/>
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Saputra, Hatta. 2016. *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills)*. Bandung: SMILE's Publishing.
- Tim Kurikulum. (2018). *Silabus Mata Pelajaran Animasi 3D*. Kotamobagu: SMK Negeri 1 Kotamobagu.
- Wahid, I., F. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Drama Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fkip Untirta Melalui Video Pementasan Drama. *Jurnal Membaca*: Vol.5.No.1. Hal. 20.
- Wulandari, R., I. dan Listiadi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Dengan Menggunakan Camtasia Studio Sebagai Bahan Pengamatan Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi (Myob) Kelas Xi Di Smk Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*; Vol. 6 No. 2. Hal. 120.