

BAB V

SIMPULAN, IMPLEMENTASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian mengenai perancangan media *motion graphic* pada materi pengenalan platform behance telah dilaksanakan, untuk itu berikut kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini diantaranya Video pengenalan *platform* portofolio behance berbasis video *motion graphic* yang diajukan pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Majalaya berhasil dirancang menggunakan software *Adobe Illustrastior*, *Adobe After Effect* dan *Cupcut PC*. Memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk dengan menguji keefektifan produk tersebut. Proses perancangan pada pengembangan media *motion graphic* yang dibuat menggunakan model ADDIE merupakan akronim dari suatu proses yang terorganisir yang terdiri dari lima langkah yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Impelemtasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluations*). Pada tahap *Analisis (Analysis)* terdapat tinjauan pustaka dan observasi, pada tahap *Perancangan (Design)* menghasilkan Gambar Besar Program Media (GBPM), naskah, storyboard, konsep pemilihan warna dan konsep tipografi. Tahap selanjutnya adalah *Pengembangan (Development)* yang terdapat pengembangan produk yang diantaranya adalah rangkuman isi materi, aset grafis, *sound (voice over, sound effect, backsound)*, selain itu pada tahap ini terdapat pembuatan animasi, penerapan prinsip animasi dan rekapitulasi validasi oleh ahli dan perbaikan media. Setelah media telah berhasil dibuat masuk, pada tahap *Impelemtasi (Implementation)* memberikan hasil penilaian siswa dan terakhir pada tahap *Evaluasi (Evaluations)* bertujuan untuk pengambilan kesimpulan dan juga catatan perbaikan yang dapat digunakan sebagai pengembangan media selanjutnya.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli terhadap media *motion graphic* mengenai pengenalan *platform* portofolio behance. Penilaian yang diberikan oleh ahli validasi media dengan kategori Aspek Kualitas Tampilan dan Aspek Kelengkapan Media mendapatkan nilai *persentase* sebesar 87% dengan kualifikasi “Sangat Baik” dengan beberapa catatan evaluasi yang diberikan sebelum validasi dilaksanakan, terdapat. Adapun penilaian yang diperoleh dari ahli materi.

dengan kategori Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran, Keakuratan Materi dan Mendorong Keingintahuan mendapatkan persentase nilai sebesar 96% dengan kualifikasi “Sangat Baik”. Lalu terakhir terdapat uji coba kepada siswa yang menghasilkan nilai *persentase* 83,72% dengan kategori kesenangan, ketertarikan, kepuasan dan keterluasan mendapatkan kualifikasi “Sangat Baik”. Sehingga video pengenalan *platform* portofolio behance berbasis *motion graphic* sangat efektif dan layak untuk digunakan sebagai media informasi bagi siswa dalam proses pembelajaran. Terdapat respon guru dan siswa setelah mendapatkan informasi mengenai *platform* portofolio behance, bahwa e-portofolio dapat menjadi media evaluasi yang baik untuk digunakan di sekolah serta dapat mengukur sejauh mana keterampilan siswa dalam merancang proyek dan desain.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian dari pembuatan video pengenalan *platform* portofolio behance berbasis *motion graphic* ini yang dilakukan kepada siswa kelas XI di SMKN 1 Majalaya dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya video pembelajaran ini juga, informasi pengenalan *platform* behance menjadi bagian dari penggunaan media yang bervariasi, serta dapat membantu pendidik dalam mempersiapkan wadah untuk evaluasi pembelajaran bagi siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan dengan penelitian serta pengembangan yang telah dilakukan, Terdapat rekomendasi yang dapat menjadi bagian dari pertimbangan, baik itu bagi peneliti selanjutnya ataupun pihak yang ingin mengembangkan media ajar berbasis *motion graphic*. Peneliti memberikan rekomendasi diantaranya media pembelajaran *motion graphic* layak untuk dipertimbangkan sebagai salah satu media ajar di sekolah. Hal tersebut telah dibuktikan oleh hasil penilaian dari para ahli validasi dan uji coba kepada siswa secara langsung, video *motion graphic* sangat relevan untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada era digital seperti saat ini.

Media pembelajaran *motion graphic* dapat menjadi rekomendasi media pembelajaran bagi guru dengan tujuan untuk membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, informatif dan meningkatkan semangat belajar siswa. Melakukan uji coba media lebih luas agar mendapatkan hasil uji coba yang sempurna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dilanjutkan oleh peneliti berikutnya dengan tujuan untuk mengukur efektivitas dari penggunaan video pembelajaran berbasis *motion graphic* pada proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrul, Saragih, H. A., & Mukhtar. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Perdana Publishing.
- Baris, M. F., & Tosun, N. (2013). Influence of E-Portfolio Supported Education Process to Academic Success of the Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *103*, 492–499. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.365>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Chairunisa, D. E. (2018). Penilaian Portofolio dalam Meningkatkan Kemampuan Self-Assessment Mahasiswa. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, *4*(1).
- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhhan, S., & Fikri Akbar, M. (2022). Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age. *International Journal of Social Science Research and Review*, *5*(3), 226–234. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i3.228>
- Curada, J. , M. ., (2022). Acceptability of Motion Graphic Animation EPRA. *International Journal of Research & Development (IJRD)*.
- Daulae, H. T. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, *11*(01).
- Fang, J., Hu, J., Wang, F., Yan, C., & Zhang, H. (2021). Can Motion Graphic Animation About Snakes Improve Preschoolers' Detection on Snakes? A Study of Inattentive Blindness. *National Library of Medicine*.
- Fathonah, S., & Ratnasari, E. (2020). Validitas E-Book Interaktif pada Submateri Psikotropika untuk Melatihkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI SMA. *BIOEDU : Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, *10*(1).

- Febriana, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran* (Bunga Sari Fatmawati, Ed.). PT. Bumi Aksara.
- Husein Batubara, H., Sari Batubara, D., Walisongo Semarang, N., & Barumun Raya Sibuhuan, S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Terbit Sejak*, 5(2), 74–84. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>
- Junesolfelia Macapugay Curada. (2022). ACCEPTABILITY OF MOTION GRAPHIC ANIMATION. *EPRA International Journal of Research & Development (IJRD)*, 21–22. <https://doi.org/10.36713/epra10825>
- Koch, J., Lazlco, M., Lucero, A., & Oulasvirta, A. (2018, June 28). *Surfing for Inspiration: digital inspirational material in design practice*. <https://doi.org/10.21606/drs.2018.352>
- Lukitasari, M., Hasan, R., Sukri, A., & Handhika, J. (2021). Developing student's metacognitive ability in science through project-based learning with e-portfolio. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(3), 948–955.
- Ma, X., & Shin, I. (2021). A Study on the Visual Information Performance and Communication Advantages of Motion Graphic Design in Digital Media Environment. *The Treatise on The Plastic Media*.
- Maksić, S., & Jošić, S. (2021). Scaffolding the development of creativity from the students' perspective. *Thinking Skills and Creativity*, 41. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100835>
- McCarthy, A. M., Maor, D., McConney, A., & Cavanaugh, C. (2023). Digital transformation in education: Critical components for leaders of system change. *Social Sciences and Humanities Open*, 8(1). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100479>
- Meidyrianto, R. K., Hamidah, S., & Efendi, R. (2022). The Analysis of Animated Media and Portfolio PjBL Models to Improve the Competence of Vocational High School Students. *International Journal of Multicultural and*

Multireligious Understanding, 9(12), 66.
<https://doi.org/10.18415/ijmmu.v9i12.4197>

Miller, J. D. (2014). Minds Online: Teaching Effectively with Technology. *The Journal of Educational Research*.

Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE mode. *International Society for Performance Improvement*, 42(5), 34–36.

Muizu, Z. O. W., Zulaikha, & Hilmiana. (2021). Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Burnout Pada Aparatur Sipil Negara (ASN) Selama Penerapan Work From Home (WFH). *PEKBIS Journal*, 13(2), 83–90.

Pramono, D., Hardi Saputro, I., & Purwo Yudi Utomo, A. (2021). Pelatihan Penyusunan Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Portofolio sebagai Implementasi Merdeka Belajar di Sekolah Bagi Guru SMP N 41 Semarang. In *Jurnal Implementasi* (Vol. 1, Issue 1).
<http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/ji/index>

Pribadi, A. B. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*.

Pudyastuti, E., Ginting, R. S., & Ginting, M. (n.d.). *Sosialisasi Program SMK Pusat Keunggulan pada SMK Immanuel*.

Rahimi, S., & Shute, V. J. (2021). First inspire, then instruct to improve students' creativity. *Computers and Education*, 174.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104312>

Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa.

Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Magenta : Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Media*, 3(01).

Sugiyono, Dr. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

- Susan M. Brookhart, A. J. N. (2019). *Educational Assessment Of Students*.
- Umi, T., Sarrahdiba, Y., Bayu,), & Perdana, B. (2017). *Perancangan Animasi Motion Grafis Sebagai Media Pengenalan Budaya Dan Kesenian Wayang Golek*. 4(1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/sketsa>
- Vasarhelyi, O., & Vedres, B. (2021). Gender Typicality of Behavior Predicts Success on Creative Platforms. *Cornell University*.
- Witthayathada, O., Nishio, K., & Cho, Y. (2023). *A Study on Evaluation of a Sense of Being Alive by Motion Graphic*. 15–26. <https://doi.org/10.5821/conference-9788419184849.02>
- Yani, A. (2023). Penerapan Portofolio Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(1). <http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PK/index>
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Satwika : Kajian IlmuBudaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69–87. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>