

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan hasil analisis data yang diperoleh, secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan model Jigsaw melalui penggunaan Adobe Animate efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membuat animasi pada siswa kelas X mata pelajaran Animasi di SMKN 2 Bandung. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil dari sebelum (*pretest*) dan sesudah diterapkannya model Jigsaw (*posttest*).

Adapun kesimpulan secara khusus pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a) Kemampuan membuat animasi pada aspek menganalisis cerita berbentuk *storyboard* mengalami peningkatan setelah diterapkannya model Jigsaw melalui penggunaan Adobe Animate pada mata pelajaran Animasi. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor *pretest* ke rata-rata skor *posttest*.
- b) Kemampuan membuat animasi pada aspek mengoperasikan perangkat kerja produksi dalam bidang kerja 2D mengalami peningkatan setelah diterapkannya model Jigsaw melalui penggunaan Adobe Animate pada mata pelajaran Animasi. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor *pretest* ke rata-rata skor *posttest*.
- c) Kemampuan membuat animasi pada aspek kualitas hasil produk praproduksi animasi 2D mengalami peningkatan setelah diterapkannya model Jigsaw melalui penggunaan Adobe Animate pada mata pelajaran Animasi. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai pada kategori baik.

5.2 Implikasi Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Jigsaw melalui penggunaan Adobe Animate memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam membuat animasi 2D, baik dari aspek pemahaman cerita *Storyboard*, penguasaan teknis perangkat lunak, hingga

hasil akhir produk pra-produksi. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pembelajaran berbasis proyek kreatif di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada mata pelajaran Animasi.

Secara teoritis, hasil ini memperkuat relevansi model Jigsaw sebagai strategi pembelajaran kooperatif yang mampu mendorong keterampilan kolaboratif, berpikir kritis, dan tanggung jawab individu dalam kerja tim. Hal ini sejalan dengan kebutuhan dunia industri kreatif yang menuntut kemampuan kerja sama dan penguasaan teknologi. Oleh karena itu, implementasi Jigsaw tidak hanya efektif meningkatkan keterampilan teknis tertapi juga kompetensi sosial siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan wawasan kepada guru mata pelajaran Animasi mengenai pentingnya menggunakan pendekatan kolaboratif yang dipadukan dengan teknologi terkini dalam pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan Adobe Animate sebagai media pembelajaran sekaligus alat produksi siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan berperan untuk kebutuhan siswa dalam menghadapi dunia kerja.

Di samping itu, selama pelaksanaan penelitian terdapat beberapa hambatan yang perlu diperbaiki di masa depan. Salah satunya adalah keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran Jigsaw yang memerlukan koordinasi dan pengelolaan kelompok secara efektif. Selain itu, tidak semua siswa memiliki latar belakang kemampuan digital yang merata, sehingga pelatihan awal terhadap perangkat lunak menjadi hal yang krusial. Hambatan lain yang mencakup keterbatasan jumlah perangkat dan konektivitas internet yang kurang stabil pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan-temuan yang telah diperoleh, masih terdapat beberapa aspek yang perlu dikaji lebih lanjut dalam penelitian di masa yang akan datang. Salah satu keterbatasan utama dalam penelitian ini adalah durasi pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan

model Jigsaw melalui Adobe Animate yang relatif singkat dapat menjadi hambatan dalam mendalami seluruh tahapan produksi pra-produksi animasi secara menyeluruh. Siswa juga perlu memiliki kecocokan satu sama lain ketika bekerja sama dan hal itu tidak dapat secara instan muncul. Penelitian di masa mendatang dapat mempertimbangkan alokasi waktu yang lebih panjang atau menyusun skenario pembelajaran berbasis proyek yang berlangsung secara berkesinambungan, agar proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses dan refleksi kolaboratif antar siswa.

Tantangan kedepan juga terletak pada perkembangan teknologi yang dinamis, terutama di bidang animasi dan pendidikan digital. Penelitian di masa yang akan datang harus adaptif terhadap perkembangan perangkat lunak animasi terbaru serta perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini menuntut peneliti selanjutnya untuk tidak hanya fokus pada hasil belajar siswa, tetapi juga pada keterampilan abad 21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital yang semakin krusial dalam ranah pendidikan vokasi.

Maka dari itu, penelitian di masa depan diharapkan mampu memberikan kontribusi yang lebih komprehensif, baik secara teoritis maupun praktis, dalam pengembangan model pembelajaran berbasis kolaborasi dan teknologi untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih menarik, tidak hanya untuk pendidikan kejuruan, tetapi juga untuk pendidikan umum.