

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah diperoleh selama penelitian, dapat diambil sebuah kesimpulan secara umum bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *motion graphic* mampu mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa secara signifikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil tes pada kelas eksperimen yang ditunjukkan oleh nilai tes yang meningkat antara sebelum menggunakan media *motion graphic* dengan sesudah menggunakan media *motion graphic*.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan deskripsi dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *motion graphic* ketika pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa pada aspek *fluency* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung.

Hal tersebut terjadi dikarenakan siswa yang menerima materi pelajaran dengan menggunakan media *motion graphic*, lebih besar perhatiannya. Sehingga banyak informasi yang didapat oleh siswa baik dari visual berupa gambar dan ilusi gerak maupun pada audio berupa narasi sehingga menarik perhatian siswa. Selain itu media *motion graphic* yang digunakan tidak membosankan atau monoton, sehingga membuat kemampuan berpikir lancar (*fluency*) siswa berkembang. Hal tersebut terlihat ketika siswa mampu menjawab dan memberikan gagasan yang banyak mengenai suatu hal.

2. Berdasarkan deskripsi dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *motion graphic* ketika pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa pada aspek *flexibility* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung.

Kreativitas aspek *flexibility* pada siswa terlihat berkembang dari jawaban atau gagasan yang diberikan oleh siswa beragam atau bervariasi. Hal ini dikarenakan siswa menerima materi pelajaran dengan menggunakan media *motion graphic*, siswa mendapatkan informasi baik dari visual berupa gambar dan ilusi gerak maupun pada audio berupa narasi. Sehingga menarik perhatian siswa karena media yang digunakan tidak membosankan atau monoton, selain itu membuat kemampuan berpikir luwes atau dengan kata lain tidak kaku dalam menanggapi suatu hal yang baru, dengan demikian akan terus merangsang perkembangan kreativitas siswa khususnya pada aspek *flexibility*.

3. Berdasarkan deskripsi dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *motion graphic* ketika pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa pada aspek *originality* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung.

Media *motion graphic* yang lebih menarik akan memberikan banyak informasi yang akan diperoleh siswa, baik dari visual berupa gambar dan ilusi gerak maupun narasi. Sehingga akan memberikan pengaruh terhadap kreativitas siswa pada aspek *originality*, karena media yang digunakan merupakan hal yang baru bagi siswa. Selain itu media *motion graphic* tidak membosankan atau monoton ketika dilihat dan konten yang disajikan bervariasi dan *uptodate*. Baik dari desain maupun *motion* dengan demikian akan merangsang perkembangan kreativitas siswa khususnya pada aspek *originality*. Hal tersebut terlihat dari jawaban atau gagasan yang diberikan siswa terasa berbeda dari kebanyakan siswa lainnya.

4. Berdasarkan deskripsi dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *motion graphic* ketika pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa pada aspek *originality* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung.

Materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media *motion graphic* dapat meminimalisir *verbalisme* serta memberikan informasi secara rinci atau detail, baik dari visual berupa gambar, ilusi gerak maupun narasi

yang disajikan kepada siswa. Sehingga informasi yang didapatkan banyak dan terinci sehingga aspek *elaboration* (elaborasi) siswa berkembang. Selain itu *motion graphic* dapat menarik perhatian siswa karena media yang digunakan tidak membosankan ataupun monoton, sehingga membuat kemampuan berpikir elaborasi siswa berkembang. Hal tersebut terlihat dari jawaban atau gagasan yang diberikan oleh siswa detail dan rinci atau lengkap.

## B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian, peneliti mendapatkan beberapa hambatan yang dialami. Sehingga penting rasanya untuk memberikan saran agar tidak terjadinya kesulitan atau hambatan di kemudian hari yang akan dialami oleh peneliti selanjutnya. Berikut hambatan dan saran yang dapat peneliti sampaikan ke berbagai pihak, diantaranya;

### 1. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Pembuatan *motion graphic* mulai dari merancang *storyboard*, mendesain, menganimasikan sampai mengisi suara dan *editing*, membutuhkan keahlian atau ilmunya, baik secara teknis maupun secara konsep. Sehingga saran peneliti untuk instansi Departemen Kurikulum dan Teknmologi Pendidikan yaitu memasukan *motion graphic* kedalam salah satu materi dari mata kuliah yang relevan atau membuat workshop mengenai perancangan dan penggunaan *motion graphic*, baik untuk guru maupun untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan. Sehingga para guru atau mahasiswa mampu membuat *motion graphic* yang bagus, baik, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

### 2. Pihak Sekolah

Media *motion graphic* digunakan untuk membantu jalannya proses pembelajaran serta membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi, maupun materi pelajaran pada mata pelajaran tertentu yang terlalu abstrak dan sulit untuk disampaikan dengan metode pembelajaran ceramah dan disampaikan menggunakan media konvensional. Saran peneliti untuk sekolah yaitu memfasilitasi untuk menggunakan media *motion graphic*. Selain itu, sekolah lebih baik mengembangkan para guru untuk memiliki kompetensi dalam membuat media *motion graphic*. Penggunaan media pembelajaran *motion graphic* juga diharapkan dapat memberikan

inspirasi kepada pihak sekolah untuk menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih beragam.

### 3. Guru

Meskipun pembuatan media *motion graphic* terbilang sulit, atau memakan waktu. Penggunaan media *motion graphic* diharapkan memberikan motivasi pada guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan materi yang sulit dapat tersampaikan dengan baik, guru harus memiliki kompetensi dalam membuat dan menggunakan media khususnya media *motion graphic*, untuk itu disarankan agar guru mengikuti workshop atau pelatihan dan belajar secara otodidak dalam membuat *motion graphic*. Selain itu, guru pun dapat menggunakan media *motion graphic* untuk mengembangkan kreativitas siswa pada dimensi *aptitude* (berpikir kreatif) siswa pada aspek *fluency, flexibility, originality*, dan *elaboration*.

### 4. Peneliti Selanjutnya

Mengacu pada hasil penelitian dan kesimpulan bahwa *motion graphic* mampu mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti mengenai pengaruh media *motion graphic* terhadap variable-variabel lainnya. *Motion graphic* saat ini mulai berkembang, namun masih sulit untuk menemukan berbagai macam teori mengenai *motion graphic* yang dapat dijadikan sebagai acuan, untuk itu disarankan agar peneliti selanjutnya mencari lebih banyak lagi jurnal ataupun buku mengenai *motion graphic*. Selain itu juga peneliti harus memiliki kompetensi atau keahlian dalam membuat *motion graphic*, disarankan agar terus melatih kemampuan dalam mendesain atau merancang *motion graphic*, baik belajar secara otodidak ataupun mengikuti *workshop* ataupun pelatihan. Selain itu, saat ini kreativitas mulai menjadi sorotan para orang-orang, hal itu ditandai dengan maraknya berbagaimacam industri kreatif bermunculan. Sehingga saran saya peneliti selanjutnya meneliti mengenai bagaimana cara mengembangkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Baik menggunakan media ataupun metode serta model pembelajaran lainnya.