

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

1. Tahap mengembangkan media pembelajaran *powtoon* diantaranya: 1) Membuat akun melalui *gmail* atau *facebook*; 2) Memilih jenis video yaitu “*education*”. 3) Mendesain Video dengan menambahkan animasi bergerak yang sudah tersedia, tulisan lagu, *background*, transisi dan berbagai fitur lainnya; 4) Mempertinjau video untuk mengecek hasil video yang dibuat; 5) Menyimpan video; 6) Membagikan ke *youtube*. Sedangkan untuk pengembangan *Augmented Reality* diantaranya 1) pembuatan *object 3D*; 2) merancang *marker*; 3) integrasi *Unity*; 4) *Import marker*; 5) *Import 3D animasi* ke *libary vuforia*.
2. Proses pembelajaran BL-PjBL berbasis animasi pada materi pengemasan meliputi tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran tersebut mengacu pada PjBL dengan strategi pembelajaran BL diantaranya: Pengenalan Masalah (Daring), Mendesain Perencanaan *Project* (Daring), Penyusunan Jadwal *Projec* (Daring), Pelaksanaan (Luring) dan *Monitoring Project* (Luring), Menguji Hasil/*Presentasi Project* (Daring), Evaluasi dan Refleksi (Daring).
3. Hasil belajar kognitif peserta didik terhadap pembelajaran *Blended Learning* berbasis animasi dilihat dari nilai pengetahuan yaitu sebanyak tiga kali *pre-test* dan *post-test* terdapat kenaikan nilai pengetahuan. Hal ini ditinjau dari hasil rata-rata *N-Gain* yaitu 0,73, 0,72, dan 0,72 dengan kategori “Tinggi”. Sedangkan hasil belajar psikomotor peserta didik terhadap BL berbasis animasi dilihat dari aspek keterampilan memberikan dampak positif. Hal ini ditinjau dari observasi selama kegiatan praktik pengemasan yaitu sebanyak 82% peserta didik termasuk ke dalam kategori “Terampil”, dan sebanyak 18% termasuk ke dalam kategori “Sangat Terampil”.

4. Minat belajar peserta didik di dalam pembelajaran pengemasan menggunakan *blended learning* berbasis animasi menunjukkan sebanyak 86% peserta didik memperoleh perasaan senang, 89% memberikat perhatian, 87% meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan.

**B. Rekomendasi**

1. Media *powtoon* dan AR dapat diterapkan melalui pembelajaran *blended learning* pada materi pengemasan
2. Pembelajaran *blended learning* berbasis animasi ini sebaiknya diterapkan pada materi lain.