

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Produk Media pembelajaran interaktif yang terdiri atas aplikasi *Augmented Reality* dan buku saku berisikan materi 12 prinsip dasar animasi yang ditujukan untuk Siswa kelas XI jurusan Multimedia di SMK Negeri 14 Bandung dibangun dengan melalui 6 tahapan. yaitu *Concept* (Konsep), *Design* (Perancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan Material), *Assembly* (Penggabungan), *Testing* (Pengujian), dan *Distribution* (Distribusi). Pada tahap *Concept* dihasilkan tujuan, sasaran pengguna, materi pembelajaran dan konsep media. Tahap *Assembly* menghasilkan rancangan produk dalam bentuk *flowchart* dan *wireframing* dari aplikasi. Pada tahap *Material Collecting* dilakukan pengumpulan bahan materi yang memenuhi kebutuhan dari produk yang dikembangkan seperti foto, animasi, dan video. Tahap *Assembly* menghasilkan produk sesuai dengan (GBPM), *flowchart* dan *wireframing* yang sebelumnya sudah ditentukan. Pada tahap *Testing* dilakukan pengujian kelayakan media dengan dua tahapan, *Alpha testing* dan *Beta testing*. Terakhir pada tahap *Distribution*, produk aplikasi yang berbentuk file *.apk dan buku saku berbentuk *.pdf disimpan pada *cloud storage* yang disediakan oleh Google Drive untuk selanjutnya didistribusikan kembali jika diperlukan.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan teruji kelayakannya pada tahap *Alpha Testing* dan *Beta Testing*. Hasil pengujian tahap *Alpha Testing* yang dilakukan oleh ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah diujikan masuk dalam kategori cukup layak untuk digunakan. Sedangkan pengujian media yang dilakukan oleh ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah diujikan masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Hasil pengujian tahap *Beta* yang dilakukan oleh responden menyatakan bahwa media pembelajaran yang diujikan masuk ke dalam kategori sangat layak. Dari hasil pengujian yang dilakukan oleh para ahli dan responden, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat layak

untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Animasi 2D 3D di SMK negeri 14 Bandung.

5.2 Implikasi

Media pembelajaran interaktif yang telah dibangun dapat mengatasi masalah SMK Negeri 14 Bandung atas kebutuhan inovasi media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Animasi 2D 3D untuk kelas XI jurusan Multimedia. Dengan menggunakan media yang telah dibangun, guru dan siswa dapat melakukan proses kegiatan belajar mengajar dengan materi dan animasi yang sudah dimuat di dalam aplikasi 12 Prinsip Dasar Animasi *Augmented Reality* dan buku saku.

5.3 Rekomendasi

5.3.1 Bagi peserta didik

Untuk menggunakan media pembelajaran 12 Prinsip Dasar Animasi *Augmented Reality* dalam mendukung proses berjalannya kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 14 Bandung maupun sebagai pendukung proses pembelajaran mandiri.

5.3.2 Bagi pendidik

Untuk menggunakan media pembelajaran 12 Prinsip Dasar Animasi *Augmented Reality* sebagai media bantu berjalannya kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 14 Bandung dan sebagai inspirasi untuk mengembangkan produk serupa dengan materi yang lebih bervariasi pada berbagai bidang.

5.3.3 Bagi penelitian selanjutnya

Untuk memperbaiki keterbatasan pada media yang ditemukan seperti dibutuhkannya akses internet untuk mengakses fitur latihan dan terbatasnya materi dalam media yang hanya mencakup satu kompetensi inti dan kompetensi dasar. Agar menyempurnakan media dengan cara:

1. Memuat lebih banyak materi yang berkaitan dengan penerapan prinsip dasar animasi dalam aplikasi dan buku saku, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya terbatas pada satu kompetisi dasar saja,
2. Menambahkan latihan ke dalam aplikasi secara langsung tanpa menggunakan *Google Form* agar fitur latihan dapat diakses tanpa memerlukan akses internet.

Diharapkan juga bagi penelitian selanjutnya untuk menguji media tidak hanya dari segi kelayakan, namun pengaruhnya jika media yang telah dibangun digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.