

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi dan praktikalitas maka tujuan penelitian dapat tercapai karena penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil yang valid dan praktis dengan hasil validasi yang dilakukan dengan validator menunjukkan bahwa multimedia menggunakan adobe animate yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media diperoleh rata-rata presentase 88%. Hal ini menandakan aplikasi yang telah dikembangkan memiliki tampilan, tata letak, isi yang menarik, gambar dan video yang disajikan dalam aplikasi sudah sesuai dengan materi, penggunaan warna serta ukuran huruf yang sesuai. Berdasarkan hasil validasi dari validator, secara keseluruhan multimedia menggunakan adobe animate pada mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video yang telah dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Dari analisis data hasil angket uji praktikalitas multimedia interaktif berbasis adobe animate pada kelas XII SMK Negeri 4 Padang oleh siswa menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dikembangkan sangat praktis dengan persentase 87%. Hasil uji praktikalitas dapat dijadikan tolak ukur dalam melihat aplikasi yang peneliti kembangkan. Berdasarkan hasil validasi dan praktikalitas maka tujuan penelitian dapat tercapai karena penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil yang valid dan praktis.

B. Saran

1. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan sehingga dapat membantu guru mata pelajaran dalam proses pembelajaran SMK Negeri 4 Padang.
2. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan multimedia interaktif berbasis adobe animate pada mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video pada materi lainnya dan penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu efektifitas aplikasi. Karena keterbatasan waktu dan juga sumber daya peneliti hanya melakukan penelitian ini sampai pada tahap uji coba validitas dan praktikalitas.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui multimedia interaktif berbasis adobe animate pada mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yunianta, T. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*.
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *BASICEDU*.
- Dewi, K. K. (2020). Pengembangan Konten Biologi Materi Ekosistem Hutan Wisata Alas Kedaton Sebagai Suplemen Bahan Ajar Untuk Siswa Kelas X SMA. *repo.undiksha.ac.id*.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita menulis.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Arif, N. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *SISFOTEK GLOBAL*.
- INDONESIA, U.-U. R. (2003). Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Perpusnas*.
- Mayer, & E, R. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa. *misykat*.
- PRATIWI, A. (2019). Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Learning Cycle 7e Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit. *Repository UIN Suska*.
- Riduwan, & Akdon. (2007). *Rumus dan data dalam analisis statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. *UINSU*.
- Safaat, & Nazruddin. (2012). *Pemrograman Aplikasi Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sanjaya, M, Pd, P. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sigit, Bambang, & joko. (2008). Pengembangan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif untuk pembelajaran yang berkualitas. *Karya Tulis Ilmiah, Universitas Negeri Semarang*.

- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto, M., & Yuniawan, A. (2006). *Merancang Film Kartun*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Vuspa, & Sin, L. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di MTS Patra Mandiri Plaju Palembang. *Radenfatah*.
- Wicaksono, & Maulana, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video Dalam Materi Prosedur Mengoperasikan Kamera Video Berbasis Android. *UMSLibrary*.
- Yudistira, & Adjie, I. (2007). *Buku Latihan 3D Studio MAX 9.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif . *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.