

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran TIK berbasis motion graphic di SMA Negeri 1 Payakumbuh merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penilaian instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi dari ahli media, ahli materi, serta lembar praktikalitas yaitu angket yang diberikan ke siswa. Analisis validitas media pembelajaran divalidasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Sedangkan analisi praktikalitas media pembelajaran diuji cobakan pada 32 orang siswa. Hasil penelitian diperoleh untuk nilai rata-rata ahli media dan ahli materi diperoleh nilai rata-rata 93%, serta 90% rata-rata nilai praktikalitas siswa dengan kriteria "sangat layak".

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan saran dari ahli media dan ahli materi serta tanggapan siswa, maka yang disarankan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran diharapkan dapat digunakan dalam membantu proses mengajar guru dalam mata pelajaran TIK, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
2. Pengembangan multimedia pembelajaran TIK diharapkan perlu adanya penambahan soal evaluasi yang beragam
3. Pengembangan multimedia pembelajaran TIK yang lebih menarik untuk penggunaan warna yang digunakan dalam desain produk
4. Perlu dilakukan pengembangan lebih kreatif dan menarik terhadap produk multimedia pembelajaran TIK berbasis motion graphic



DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, I., Wardono, W., & Kartono, K. (2018, February). Pengembangan literasi matematika mengacu PISA melalui pembelajaran abad ke-21 berbasis teknologi. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 1, pp. 608-617).
- Arsyad (2014). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Ashar, H. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Cerita Rakyat Sidoarjo" Asal Mula Candi Pari" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Pada Siswa Kelas IV A SDN Medaeng 1 Sidoarjo.
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan media video animasi motion graphics pada mata pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97-102.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Fauziah (2010: 4). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran IPA: Sebuah Kajian (Doctoral dissertation).

Firdaus, A. A., Ramadhan, G., Salsabila, R., & Nashrullah, M. (2022). Evaluasi Perancangan Motion Graphic Dua Dimensi sebagai Multimedia Pendukung bagi Siswa SMK pada Masa Online Learning. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(2), 145-154.

Firdaus, A. A., Ramadhan, G., Salsabila, R., & Nashrullah, M. (2022). Evaluasi Perancangan Motion Graphic Dua Dimensi sebagai Multimedia Pendukung bagi Siswa SMK pada Masa Online Learning. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(2), 145-154.

Firdaus, M. B., Budiman, E., Anshori, M. F., Teknologi, J., & Mulawarman, U. (2020). Evaluasi Skema Panduan Game Berbasis Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena. *JURTI Univ. Mulawarman*, 4(1), 36.

Graham (2015). Pengembangan media pembelajaran video animasi powtoon. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(3).

Hamzah, L., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Dengan Model Addie Pada Kelas Iv Mi Asasul Muttaqin. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 26-31.

Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa

pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221-225.

Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49.

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih_mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf pada September.

Munir (2010). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21-30. shar, (2011). Media pembelajaran.

Nudin, R. I. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis motion graphic mata pelajaran pai materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).

Perdana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Materi Momentum dan Impuls Kelas X di SMA/MA.

Riris Luthiawati, E., & Syah, M. F. J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphics Berbasis Power Point Pada Kd Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi Untuk Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Gondang (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Riris Luthiawati, E., & Syah, M. F. J. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphics Berbasis Power Point Pada Kd Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi Untuk Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Gondang* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

