

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *motion graphic* pada mata pelajaran TIK di SMA Kartika 1-5 Padang terbukti sangat valid. Dengan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, evaluasi, validasi, dan uji coba, media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk mata pelajaran TIK di SMA Kartika 1-5 Padang dapat dihasilkan secara valid. Media ini akan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep TIK dengan cara yang lebih menarik, visual, dan interaktif.

Dan didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *motion graphic* pada mata pelajaran TIK di SMA Kartika 1-5 Padang terbukti sangat praktis. Dengan memilih materi yang sesuai, menggunakan software praktis, yaitu adobe animate serta mengintegrasikan dengan pembelajaran yang ada, media pembelajaran berbasis *motion graphic* dapat dibuat dengan cara yang mudah, cepat, dan efektif. Metode ini memastikan bahwa media dapat diterapkan secara praktis di lingkungan sekolah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat peneliti berikan mengenai penggunaan pengembangan media pembelajaran interaktif

berbasis *motion graphic* adalah penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang dapat menjadi bahan pengembangan bagi penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, diharapkan penelitian mendatang dapat menyempurnakan media pembelajaran interaktif berbasis *motion graphic* ini, khususnya dalam aspek teknik animasi, yang memerlukan waktu yang lama, misalnya efektivitas pembelajaran, keterlibatan pengguna, atau cakupan materi. Dengan pengembangan lebih lanjut, diharapkan media pembelajaran ini dapat semakin optimal dalam membantu pemahaman materi Microsoft Office serta meningkatkan pengalaman belajar bagi pengguna.



DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, T. (2019). Pengaruh Pendekatan Stem (Science, Technology, Engineering, and Mathematic) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Biologi Di Man 2 Bandar Lampung. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 110(9), 1689–1699.
- Azra, A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Motion Graphic Animation Terhadap Standar Komunikasi Data Smk Kelas Xi Tkj. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(1), 66. <https://doi.org/10.26418/jvip.v14i2.52916>
- Cahyadi, D., & Erlangga M, F. (2024). *Diktat Mata Kuliah: Motion Graphic*.
- Crowther, C. H. (2018). Seeing and learning. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188).
- Dimyati, A. (2023). *Pengembangan Media Motion Graphic*. 12(1), 67–79.
- Dimyati, A., Fatra, M., Sobirudin, D., & Hafiz, M. (2023). Pengembangan Media Motion Graphic Pada Mata Kuliah Aplikasi Matematika Komputer. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 67. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6444>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal*

Soedirman, 1–17.

Ginocchio, I. F. (2006). *Media Pembelajaran*. 13(ii), 166–173.

Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M.,
Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. 95–105.

Harahap, E. L., Studi, P., Teknik, P., Dan, I., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Hatta,
U. B., & Hatta, U. B. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH INDONESIA BERBASIS VIDEO MOTION GRAPHIC DI SMAN 1
PARIANGAN*.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media
Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hendrawati. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Motion graphic*. *Jurnal
Akuntansi*, 11, 1–14.

Hinitz, B. F., & Jarrett, J. L. (2018). Metode Pengembangan Media Pembelajaran.
History of Education Quarterly, 32(4), 547. <https://doi.org/10.2307/368973>

Jasmine, K. (2014). *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat
(Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan
Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*.

Kusuma, N. R., Mustami, muh. K., & Jumadi, O. (2019). Pengembangan media
pembelajaran interaktif power point ispring suite 8 pada konsep sistem
ekskresi di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Chemical Information and*

Modeling, 53(9), 1689–1699. <http://eprints.unm.ac.id/9707/>.

Mawaddah, D., Studi, P., Teknik, P., Dan, I., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Hatta, U. B., & Hatta, U. B. (2023). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TIK BERBASIS MOTION GRAPHIC DI SMA NEGERI 1 PAYAKUMBUH SKRIPSI Oleh : DIVA MAWADDAH.*

Muhammad Rahmattullah. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.

Nur Nasution, W. (2017). Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur. *Ittihad*, 1, 185–195.

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Riyani, R., Maizora, S., & Hanifah, H. (2018). Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 60–65. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.60-65>

Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.

Shabir, R. (2022). *Pengembangan Video Motion Graphics Sebagai Media*

*Pembelajaran Pada Materi Jaringan Berbasis Luas Di Smk Negeri 2
Bandarlampung.*

Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>

Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. *Mkdk4004/Modul 01, 09(02)*, 193–210.

Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>

Sugiono. (2019). metoda penelitian. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 3, 1–9.

Sugiyono. (2018). Teknik Analisis Data suatu penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.

Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2020). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 1–17.

Sutopo, A. H. (2018). Ariesto Dalam Pe Hadi Sutopo, Informasi Dan Komunikasi Teknologi Pendidikan (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 1. 1 1. *Informasi Dan Komunikasi Teknologi Pendidikan*, 1–17.

Vidiasti, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif prezi pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (tik) kelas xi di sman 1 pakel. *Joeict*, 3(1), 88—94.

