

BAB V

PENTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam materi teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi pada siswa kelas XI SMK Negeri Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang sudah ditentukan adalah sebagai berikut:

Tingkat Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam materi teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi pada siswa kelas XI SMK Negeri Hulu Gurung diperoleh dari hasil Setelah seluruh rangkaian pengambilan data dilakukan diperoleh skor tingkat kelayakan berdasarkan penilaian ahli media sebesar 93% dan penilaian ahli materi sebesar 95% dengan rata-rata presentase kelayakan sebesar 94% dan berada dalam kategori “Sangat layak”. Tingkat Presentase Penilaian Respon Siswa dengan rata-rata presentase kelayakan sebesar 84% “Sangat layak”. Berdasarkan hasil yang telah dijabarkan, media pembelajaran dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam materi teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi pada siswa kelas XI SMK Negeri Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu, layak untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran didalam kelas, maupun sebagai bantuan belajar mandiri dirumah.

B. Saran

Adapun saran dari penelitian ini agar dapat menjadi pandangan bagi pembaca dan peneliti selanjutnya, antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilanjutkan lagi oleh peneliti lain ke tahap penyebaran dalam kelas lain, oleh guru lain, sekolah lain, dan dalam skala yang lebih luas.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif juga perlu dikembangkan dalam materi lain dan juga bisa menggunakan metode, model, strategi, dan pendekatan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan yang ada dilapangan.
3. Sebelum mengembangkan sebuah produk, dibutuhkan literasi pengembangan mengenai produk, yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

