

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil dan pembahasan penelitian ini adalah

1. Media pembelajaran teknik animasi dua dimensi berbasis android untuk peserta didik kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Sewon telah dikembangkan menggunakan model pengembangan MCLC atau *Multimedia Development Life Cycle* yang diadopsi dari Luther dengan 6 tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android dengan format (\*.apk) yang dilengkapi 9 fitur pembelajaran meliputi petunjuk, KI/KD, tujuan pembelajaran, materi, video, latihan soal, glosarium, profil dan daftar pustaka. Materi yang dimuat meliputi pembelajaran dasar-dasar teknik animasi 2 dimensi. Pada bagian latihan soal terdiri dari 2 latihan dengan masing-masing 10 nomor soal yang dikeluarkan secara acak dan akan menampilkan nilai diakhir pengerjaan.
2. Media pembelajaran teknik animasi 2 dimensi berbasis android yang dikembangkan telah teruji kelayakannya meliputi uji *alpha* dan uji *beta*. Hasil penilaian oleh ahli media memperoleh rerata sebesar 78% dengan kategori layak. Hasil penilaian oleh ahli materi dikategorikan layak dengan rerata sebesar 74%. Hasil pengujian oleh peserta didik memperoleh rerata presentase sebesar 86.71% yang dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis android.

## **B. Saran**

Adapun saran untuk peneliti pengembangan berikutnya:

1. Lebih menambah dan memperluas cakupan materi pada media pembelajaran teknik animasi dua dimensi berbasis android.
2. Memberi fitur untuk berinteraksi antar guru dan siswa atau sesama pengguna.

## **C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Pengembangan media untuk penelitian selanjutnya supaya dapat menambah sistem *database* agar materi dan evaluasi lebih bersifat dinamis dan menambah interaksi antar pengguna.