

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah tata rias wajah khusus yang dilakukan menggunakan metode R & D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap analisis/*analyze* dilakukan analisis kebutuhan yang dan identifikasi masalah melalui angket yang disebar menggunakan *google form* yang didapatkan hasil 92% perlu dikembangkannya media pembelajaran pada mata kuliah tata rias wajah khusus dan 64% menjawab media yang sering digunakan dalam mata kuliah tata rias wajah khusus tersebut masih sulit dipahami.

Tahap perancangan/*design* dilakukan pengumpulan sumber materi pada media pembelajaran, membuat *storyboard* dan penyusunan instrumen.

Selanjutnya tahap perencanaan/*development* dilakukan pembuatan materi pada media pembelajaran, tahap editing media pembelajaran dan uji validitas yang dilakukan kepada satu ahli media dan dua ahli materi untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

Kemudian tahap implementasi/*implementation* dilakukan uji praktikalitas kepada dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa D3 tata rias yang akan menilai kepraktisan media pembelajaran.

Tahap terakhir adalah evaluasi/*evaluation* yang dilakukan penyempurnaan media pembelajaran setelah mendapatkan penilaian dan

saran dari ahli media dan ahli materi. Lalu melakukan perhitungan dari penilaian yang didapat setelah melakukan uji validitas dan praktikalitas untuk mengetahui seberapa besar validitas dan seberapa besar praktikalitas media pembelajaran.

2. Uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dinilai dari beberapa aspek seperti kesesuaian dan kualitas grafik dan visual, ketetapan pemilihan huruf, warna, ilustrasi dan *icon* dalam media pembelajaran, serta kemenarikan bahan ajar. Hasil penilaian uji validitas yang dilakukan kepada ahli media terhadap produk media pembelajaran berbasis animasi masing-masing telah diperoleh nilai 92%,

Lalu uji validitas kepada dua ahli materi dinilai dari beberapa aspek, yaitu kejelasan rumusan tujuan, kesesuaian bahan ajar dan materi, kebenaran ejaan menurut ejaan bahasa yang berlaku, kejelasan redaksi, tanda baca dan lain-lain. Berdasarkan beberapa aspek tersebut maka hasil penilaian uji validitas diperoleh nilai 87% dan 90% sehingga hasil dari uji validitas kepada dosen ahli media dan dosen ahli materi dapat dikategorikan “Sangat Valid”.

3. Uji praktikalitas dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa D3 tata rias berdasarkan beberapa aspek, yaitu kemudahan memahami materi, ketertarikan pada media pembelajaran, kemudahan dalam mengoperasikan media pembelajaran, kesesuaian materi yang disajikan dengan kebutuhan dan lain-lain. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan pada dosen pengampu mata kuliah diperoleh nilai 88% dan dari

mahasiswa telah diperoleh nilai 87%. Sehingga hasil uji praktikalitas kepada dosen dan mahasiswa dapat dikategorikan “Sangat Praktis”.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Animasi Mata Kuliah Tata Rias Wajah Khusus Di Program Studi D3 Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dikatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah tata rias wajah khusus.

5.2 Implikasi

Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah tata rias wajah khusus ini. Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi ini mahasiswa dapat mempergunakannya sebagai alternatif lain dalam belajar selain dari pada buku atau modul. Media pembelajaran berbasis animasi ini juga merupakan sebuah variasi media pembelajaran selain dari pada *Microsoft Power Point* dimana media pembelajaran ini berupa media pembelajaran interaktif yang dapat menyajikan animasi bergerak sehingga lebih menarik.

5.3 Saran

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis animasi ini dapat digunakan mahasiswa untuk mempelajari mata kuliah tata rias wajah khusus terutama dalam materi tata rias wajah panggung dengan mandiri karena media pembelajaran ini dapat dibuka dimana saja.

2. Media pembelajaran berbasis animasi ini dapat membantu dosen dalam proses pengajaran mata kuliah tata rias wajah khusus terutama pada materi tata rias wajah panggung.
3. Penelitian ini juga dapat dilanjutkan untuk penelitian lanjutan yang mengukur efektifitas atau hasil belajar siswa.
4. Penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi individu untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya yang berkaitan dengan mata kuliah di program studi D3 tata rias dan pendidikan tata rias.

