

$$\begin{aligned}
 f &= 8 \\
 \text{rumus index} &= \frac{f}{n} \times 100 \\
 &= \frac{8}{10} \times 100 \\
 &= 80\% \text{ kategori sangat baik}
 \end{aligned}$$

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan seperti berikut :

- a. Untuk mengawali pembuatan media pembelajaran ini peneliti melakukan pengumpulan data, menganalisis data, merancang konsep, merancang desain, produksi, dan editing.
- b. Dari hasil pengumpulan data dan analisa didapatkan bahwa guru kelas 5 pada SD N Bumijo Yogyakarta mengalami kesulitan dengan metode ajar konvensional.
- c. Pembuatan animasi sejarah Indonesia menggunakan teknik motion graphic ini dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.
- d. Dari hasil pengujian dengan jumlah responden 32 orang diantaranya merupakan mahasiswa Amikom dengan konsentrasi Multimedia dan sisanya

adalah mahasiswa luar Amikom, dari hasil perhitungan skala likert dengan presentase 82,6% tergolong pada kategori sangat baik.

- e. Dari hasil pengujian ahli dengan jumlah responden 2 orang yang merupakan guru dari SD N Bumijo Yogyakarta sebagai guru tematik kelas 5 dan juga sebagai guru multimedia, dari hasil perhitungan skala likert dengan presentase 85%.
- f. Hasil project diserahkan pada guru yang bersangkutan dan sudah di setujui oleh kepala sekolah SD N Bumijo Yogyakarta.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam pembuatan media pembelajaran sejarah Indonesia di SD N Bumijo Yogyakarta maupun laporan yang dibuat ini masih banyak terdapat kekurangan yang sudah selayaknya dapat menjadi bahan pertimbangan oleh pengembang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik. Beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

- a. Dibagian gambar tugu dan lainnya sebaiknya ditambahkan keterangan.
- b. Materi dapat diperluas lagi tentang materi sejarah.
- c. Menambah teknik dalam pembuatan animasi agar lebih menarik untuk anak-anak.
- d. Mempersiapkan hardware yang mumpuni untuk mengerjakan animasi.