

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Hasil perancangan media pembelajaran metamorfosis kupu-kupu berbasis *motion graphic* untuk siswa SD Negeri Mancasan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pengumpulan data observasi, wawancara, dan kuesioner yang dihitung menggunakan skala likert, menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

1. Dalam penelitian ini sudah sesuai dengan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan tahap pertama pengkonsepan materi dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner, tahap kedua (pra produksi) yang terdiri dari dua tahap yaitu pembuatan naskah dan storyboard, tahap ketiga dan keempat (produksi) desain karakter dan aset menggunakan software *Adobe Illustrator 2020* dan *Adobe Photoshop 2020*, dan pembuatan video menggunakan software *Adobe After Effect CC 2017* dan *Adobe Premier Pro CC 2018*, tahap kelima testing (pasca produksi) dengan dilakukannya pengimplementasian langsung terhadap kelas 3 SD Negeri Mancasan, tahap ke enam distribusi dengan memberikan file video ke pihak SD Negeri Mancasan yang di wakilkkan oleh Ibu Teresia wali kelas 3.
2. Materi pembelajaran metamorfosis kupu-kupu diterapkan dalam kelas 3 semester 1 dengan mata pelajaran tematik tema 1, dalam pengimplementasiannya guru menjelaskan tentang materi dari video pembelajaran yang telah dibuat dengan cara mempause setiap frame materi dan soal yang ada dalam video sehingga guru dapat menjabarkan materi yang ada dalam video.
3. Media pembelajaran dapat menarik siswa terhadap materi yang disajikan terbukti dengan nilai presentase hasil implementasi 96% dengan kategori "Sangat Baik" dan siswa cenderung aktif didalam kelas.
4. Output yang disajikan berupa video animasi 2D durasi video 04.36 format ukuran 1920×1080 dengan suara narasi serta backsound.

5. Implementasi yang dilakukan mendapatkan hasil positif untuk siswa terbukti dengan rata-rata uji soal 9,3 yang dapat disimpulkan bahwa dengan video *motion graphic* siswa dapat memahami materi metamorfosis kupu-kupu.

## 5.2 Saran

Saran penelitian selanjutnya untuk mengembangkan video animasi media pembelajaran metamorfosis kupu-kupu dengan teknik *motion graphic* :

1. Lebih banyak menggunakan karakter seperti karakter orang.
2. Video pembelajaran dapat ditambahkan dengan video metamorfosis kupu-kupu secara nyata.

