

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses Pembuatan Video Pembelajaran Tentang Gangguan pada Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknik Motion Graphic di SDN Nglinggi 1 Klaten melalui 3 tahap, yakni pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Video Pembelajaran Tentang Gangguan pada Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknik Motion Graphic di SDN Nglinggi 1 Klaten merupakan media bantu belajar siswa untuk mempermudah penyampaian materi belajar dari guru kepada siswa dengan memanfaatkan teknologi digital multimedia yaitu Teknik motion graphic.
3. Dari hasil yang di dapat dari kuesioner, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa dengan Video Pembelajaran Tentang Gangguan pada Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknik Motion Graphic di SDN Nglinggi 1 Klaten cukup efektif untuk diimplementasikan sebagai alat bantu media pembelajaran karena lebih menarik untuk peserta didik.
4. Hasil produksi yaitu Video Pembelajaran Tentang Gangguan pada Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknik Motion Graphic di SDN Nglinggi 1 Klaten dapat di tayangkan dengan menggunakan video player handphone, PC, maupun dengan proyektor, selain itu video pembelajaran ini juga sudah diupload di youtube dengan link <https://youtu.be/7T9U6tN4VUs>

## 5.2 Saran

Adapun beberapa saran dari penulis untuk penyusunan skripsi yang ingin penulis sampaikan, sehingga dapat lebih dikembangkan lagi untuk kedepannya, yaitu:

1. Motion graphic cukup bagus digunakan sebagai media pembelajaran dan menyampaikan informasi, tetapi kreativitas peneliti juga menjadi salah satu penentu media pembelajaran ini mampu ataupun tidak untuk menyampaikan informasi yang menarik dan membuat anak-anak tidak cepat bosan sebelum informasi yang ingin disampaikan telah berhasil disampaikan.
2. Dalam proses produksi sebaiknya menggunakan hardware dan device dengan spesifikasi yang mendukung, sehingga video motion graphic yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.
3. Untuk peneliti selanjutnya penulis berharap video motion graphic bisa dikembangkan sehingga dapat menjadi referensi ataupun acuan terhadap studi kasus yang akan datang dengan teknik yang lebih bagus dan kompleks seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.