

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui berbagai tahapan dalam pembuatan media pembelajaran animasi 2D *motion graphic* materi fotosintesis, serta berdasarkan rumusan masalah yang teruraikan pada bab sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan hal-hal berikut.

1. Perancangan media pembelajaran ini dibuat peradegan sehingga menjadi 19 scene, setiap scene dibuat langsung di render menjadi satu video supaya dalam proses rendering tidak memakan banyak waktu dan memperingan kinerja hardware.
2. Video pembelajaran animasi 2D *motion graphic* fotosintesis ini diupload menggunakan platform youtube untuk memudahkan akses bagi pengajar, peserta didik maupun pihak lain dalam memanfaatkannya.
3. Berdasarkan kuesioner alpha terhadap kebutuhan fungsional, terdapat 10 kebutuhan fungsional yang dianalisis telah terpenuhi.
4. Berdasarkan kuesioner alpha tentang penilaian yang diberikan para responden mendapatkan nilai akhir **92.6%** dari ahli multimedia dan **92.8%** dari ahli materi fotosintesis yang artinya sudah dapat dikategorikan “Sangat Setuju” apabila dengan metode pembelajaran menggunakan animasi 2D *motion graphic* dapat menjadi metode alternatif dalam belajar mengajar pada kelas V di SDN Gentan 02 Sukoharjo.
5. Berdasarkan kuesioner beta tentang penilaian yang diberikan para peserta didik sebagai responden, mendapatkan nilai akhir sebesar **88%** yang artinya sudah dapat dikategorikan “Sangat Setuju” apabila video animasi 2D *motion graphic* fotosintesis ini dapat menyampaikan materi dan informasi dengan baik serta memudahkan pemahaman dalam proses kegiatan belajar-mengajar.

5.2 Saran

Penulisan skripsi ini memiliki berbagai kekurangan serta kesalahan dalam penyusunan skripsi maupun dalam video animasi pembelajarannya. Maka sangat diharapkan skripsi ini dapat dilanjutkan dan dikembangkan baik dari segi metode penelitian maupun projek video animasi pembelajarannya. Adapun saran dari penulis berikan untuk mengembangkan penelitian ini.

1. Proses perancangan animasi seperti pengembangan konsep, naskah, storyboard dan objek grafis harus dilakukan dengan baik dan matang. Supaya proses produksi dan pasca produksi dapat berjalan dengan lancar sehingga animasi yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik.
2. Dalam pengerjaan proses *in-between* harus diperhatikan dengan teliti, supaya menghasilkan gerakan objek grafis yang natural dan halus.
3. Dalam pengerjaan video pembelajaran animasi akan lebih bagus didasari dengan teknik penggambaran yang profesional serta mengacu pada 12 prinsip animasi. Supaya video animasi pembelajaran yang dihasilkan lebih sempurna dari segi visualisasi sehingga memudahkan para *audience* memahami informasi yang diberikan.
4. Dalam pengerjaan video pembelajaran animasi fotosintesis akan lebih bagus ditambahkan beberapa quiz pada akhir video, supaya menambah interaktif antara pengajar dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
5. Mempelajari sudut pandang atau perspektif akan lebih memudahkan dalam proses pembuatan animasi. Seperti pemberian warna pada setiap objek grafis harus mempertimbangkan arah datangnya cahaya matahari supaya animasi terlihat memiliki dimensi dan harus terlihat lebih kontras dengan *background* agar memudahkan penonton dalam mengenali objek.
6. Dalam proses *drawing, editing, recording, compositing* dan *rendering* setidaknya menggunakan *device* dan alat dengan spesifikasi yang mendukung supaya proses pembuatan animasi dapat berjalan dengan lancar, sehingga tidak memakan banyak waktu.

7. Dalam pembuatan media pembelajaran akan lebih bagus dibuat berbasis aplikasi, karena peserta didik dapat dengan mudah aktif berinteraksi dalam kegiatan belajar-mengajar.
8. Dalam perancangan animasi akan lebih bagus lagi menggunakan animasi 3D yang dapat menghasilkan animasi yang lebih nyata dan memiliki volume di setiap karakter maupun objek grafis lainnya.

