

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran berbasis animasi 2D yang dibuat dengan Blender mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi pemula dalam mempelajari huruf Hiragana dan Katakana.
2. Penggunaan metode ADDIE membantu proses pengembangan media secara sistematis dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas.
3. Dari hasil kuesioner terhadap 15 responden, didapatkan nilai rata-rata sebagai berikut:
 - Tampilan Visual: 3.40
 - Ketertarikan: 3.62
 - Pemahaman Materi: 2.80
 - Tanggapan Media: 3.99

Hal ini menunjukkan bahwa animasi 2D yang dibuat dinilai cukup baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif, khususnya dalam tahap pengenalan huruf Jepang.

4. Kritik dan saran yang diberikan oleh responden menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, khususnya dalam aspek interaktivitas, tampilan visual, dan latihan evaluatif.

5.2 Saran

Adapun saran dari peneliti yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut adalah:

1. Pengembangan fitur interaktif seperti kuis, latihan menulis huruf, dan evaluasi pemahaman untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2. Peningkatan kualitas visual dan audio, seperti memperhalus animasi, menambahkan subtitle atau teks narasi, serta mengatur tempo animasi agar lebih nyaman ditonton.
3. Menambahkan tingkatan materi (basic, intermediate, advanced) agar media ini dapat digunakan secara berkelanjutan dan tidak hanya terbatas pada tahap pengenalan.
4. Diperlukan uji coba lebih luas dengan jumlah responden lebih besar dan beragam latar belakang pendidikan untuk mendapatkan hasil yang lebih general dan representatif

