

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai Implementasi Animasi 3D Hewan Mamalia Pada Sistem Pembelajaran TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta.

1. Untuk membuat multimedia interaktif hewan mamalia pada tahap *modelling* 10 hewan mamalia di software 3Ds Max membutuhkan 74.343 *polygon*.
2. Proses modeling dan editing 10 hewan mamalia membutuhkan waktu satu bulan.
3. Proses *rendering* 10 hewan mamalia membutuhkan waktu 5 jam.
4. Berdasarkan hasil skor dari pertanyaan yang diajukan pada setiap siswa TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta, hasil akhir tingkat pemahaman siswa yang didapatkan yaitu 64,70% dengan metode pembelajaran konvensional, dan 72,93% dengan menggunakan aplikasi multimedia interaktif. sehingga tingkat pemahaman anak setelah menggunakan aplikasi meningkat sebesar 8,23% dibandingkan dengan proses pembelajaran secara konvensional.
5. Peningkatan pemahaman dalam poses belajar mengajar menggunakan aplikasi multimedia interaktif hewan mamalia dikarenakan adanya audio dan visual hewan 3D yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan imajinasi siswa tentang hewan tersebut dibandingkan pembelajaran konvensional yang dijelaskan secara manual.

5.2 Saran

Untuk penelitian berikutnya disarankan agar sistem pembelajaran multimedia interaktif ini dapat dikembangkan seperti menambahkan gerakan animasi, suara dan bentuk 3D hewan yang lebih realistis. Sehingga mampu berinovasi sesuai dengan keberlangsungan pembelajaran dan diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan lebih sempurna.

