

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penjelasan, uraian, dan pembahasa keseluruhan mater pada bab 1 sampai bab 4 tentang media pembelajaran ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media Interaktif sebagai media pembelajaran untuk SDN Ngupasan Yogyakarta dilakukan melalui 3 tahap, yakni pra produksi (Ide Cerita, Pembuatan Storyboard), produksi (dubbing, pembuatan aset), dan pasca produksi (Compositing, Editing dan Publish).
2. Berdasarkan hasil kuisioner yang telah dilakukan oleh Pihak SDN Ngupasan Yogyakarta dan Siswa penilaian animasi ini mendapatkan nilai Pihak SDN Ngupasan Yogyakarta (81,86%) dan Siswa (80%) dengan kategori Sangat Valid dan Sangat Baik sehingga media pembelajaran fungsi dan bagian mata manusia untuk SDN Ngupasan Yogyakarta dapat dan layak digunakan sebagai pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini berbentuk multimedia interaktif yang berisi gambar, animasi, suara, dan musik sehingga dapat menambah minat belajar siswa.
4. Media pembelajaran interaktif ini berjalan baik pada perangkat di SDN Ngupasan Yogyakarta.

## 5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi serta *effect* animasi yang baik. Setelah menyelesaikan skripsi ini, ada beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan antara lain sebagai berikut.

1. Diharapkan selain fungsi dan bagian mata, juga disediakan fungsi dan bagian indera lainnya.
2. Kedepannya diharapkan akan dikembangkan dalam objek 3D agar objek terlihat lebih nyata.
3. Suara dubbing lebih baik menggunakan bahasa yang lugas.
4. Pemilihan warna tampilan, suara backsound dan animasi tambahan serta letak-letak tombol harus benar-benar diperhatikan dan disesuaikan, agar terlihat lebih menarik. Lebih bagus dan halus dalam pergerakannya.
5. Memperbanyak animasi-animasi dan grafik yang lebih bervariasi karna aplikasi ini hanya menggunakan animasi dan grafik yang sederhana.
6. Membuat pergerakan animasi yang lebih lucu pada karakter agar dapat lebih menghibur.
7. Untuk penelitian selanjutnya agar media pembelajaran ini dibuat untuk Smartphone agar bisa dengan lebih mudah di gunakan kapanpun dan dimanapun