

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan uraian dari bab-bab sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti pada perancangan dan pembuatan media pembelajaran mengenal metamorphosis binatang bertelur untuk taman kanak – kanak Aisyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur Yogyakarta, dan diambil kesimpulan bahwa:

1. Adapun proses pengerjaan pertama dalam proses editing background dan gambar dilakukan dengan adobe illustrator, dan proses pengerjaan kedua yaitu editing video dilakuakn dengan adobe premiere yang kemudian di jasikan video berformat .flv
2. Jumlah gambar yang di gunakan dalam pembuatan media pembelajaran mengenal metamorfosis binatang bertelur yaitu sebanyak 18 gambar , 5 gambar kompone metamorfosis katak, 4 gambar komponen metamorfosis nyamuk, 4 gambar komponen metamorfosis kupu – kupu, 3 gambar bagian metamorfosis belalang dan 2 gambar background.
3. Lama proses rendering dari editing video hampir rata – rata sekitar 2-3 menit dengan rincian, video katak waktu rendering 2' menit dengan durasi video 53 detik, video kupu – kupu watu rendering 2',15"detik dengan durasi video 1':13" detik, video nyamuk waktu rendering 3 menit dengan durasi video 1':52" detik, video belalang waktu rendering 2':30" detik dengan durasi video 1':22" detik

5.2. Saran

Peneliti menyadari bahwa dalam pembuatan aplikasi media edukasi maupun penulisan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan yang sudah selayaknya dapat bahan pertimbangan oleh pengembang selanjutnya, yaitu:

1. Penambahan animasi yang lebih kompleks sehingga media pembelajaran lebih menarik dan banyak pengguna untuk memainkan media interaktif.
2. Penambahan beberapa fitur menu dan tampilan aplikasi media pembelajaran ini lebih efektif.
3. Pengembangan pada materi yang dibahas dalam aplikasi.

