

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan film animasi kartun sebagai media pembelajaran menggunakan metode waterfall dengan model pengembangan dari Rojer S. Pressman yang memiliki tahapan yaitu: Analisis meliputi studi literatur, analisis perangkat lunak, analisis perangkat keras; Tahap desain meliputi konsep, naskah dialog, desain karakter dan *storyboard*; Tahap kode meliputi *drawing* dan *audio processing*; Tahap tes meliputi uji coba, final editing dan rendering.
2. Ditinjau dari aspek umum, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, pembelajaran dan substansi materi maka media pembelajaran film animasi kartun yang dihasilkan dikategorikan sangat baik, baik oleh ahli media ataupun ahli materi. Dilihat dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran film animasi kartun layak digunakan.
3. Hampir seluruh siswa memberikan respon positif terhadap multimedia pembelajaran film animasi komputer dilihat dari perolehan penilaian terhadap media yaitu 80,38%. Begitu juga jika diukur dengan menggunakan angket tanggapan siswa terhadap multimedia yang

sebagian besar siswa menilai baik terhadap media pembelajaran ini.

5.2 SARAN

Dari penelitian dan pengembangan dari media pembelajaran film animasi kartun yang telah dilaksanakan, ada beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan peneliti. Beberapa rekomendasi dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran film animasi kartun masih memiliki berbagai macam keterbatasan baik dalam tampilan dan fitur yang disediakan oleh media maupun bentuk animasi kartun. Oleh karena itu untuk penelitian selanjutnya yang berkenaan dengan media pembelajaran film animasi kartun.
2. Gerakan animasi hendaknya berkesinambungan atau tidak terputus-putus agar tampak lebih utuh.
3. Karakter pemeran hendaknya di sesuaikan dengan karakter yang terkait dengan budaya Indonesia.
4. Ditambahkannya karakter pemain dalam film animasi kartun agar tidak membosankan.