

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan saran merupakan penyimpulan hasil penelitian secara keseluruhan dan catatan-catatan yang dapat dijadikan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dan saran dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

5.1 Kesimpulan

A. Perancangan Animasi 3D dengan Menerapkan Discovery Learning

Penelitian ini menghasilkan 2 episode animasi 3D dengan judul C-Life. Episode 1 membahas mengenai algoritma dan episode 2 membahas mengenai flowchart dan tipe data. Pada proses pembuatannya, media animasi 3D menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Pada prosesnya, pembuatan media animasi 3D dimulai dari tahap *development* dimana animasi 3D dirancang dan dibangun. Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan animasi 3D yang dimulai dari penentuan ide cerita, pencarian referensi karakter dan asset, pembuatan naskah dengan menerapkan *Discovery Learning*, dan pembuatan storyboard berdasarkan tahap *design* yang telah dilakukan sebelumnya.

Proses setelah perancangan adalah pembuatan. Tahap pembuatan dimulai dengan pembuatan asset 3D yang mencakup karakter dan latar tempat, pembuatan asset 2D yang berfungsi sebagai asset pendukung yang mencakup mata dan mulut karakter, teks opening, teks soal interaktif, dan *background* tambahan. Tahap pembuatan juga mencakup pencarian *background* yang sesuai.

Tahap terakhir pada pembuatan media animasi 3D adalah tahap finalisasi. Tahap finalisasi mencakup penyatuan asset 2D dan 3D, pemberian *dubbing* atau suara pada karakter, dan pemberian *background* dan *subtitle* agar animasi dapat lebih hidup dan lebih jelas dari segi materi yang ditampilkan dan segi

visual. Media animasi 3D yang telah di finalisasi divalidasi dengan hasil layak digunakan.

B. Hasil Implementasi media animasi 3D dengan Menerapkan *Discovery Learning*

Pada tahap implementasi, peneliti menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui tingkat kenaikan aspek kognitif siswa. Soal *pre-test* diberikan sebelum siswa menerima *treatment* dengan menggunakan animasi 3D dan soal *post-test* diberikan setelah siswa menerima *treatment*. Hasil dari implementasi media animasi 3D pada tahap *treatment* menunjukkan adanya kenaikan aspek kognitif pada siswa dengan rata-rata skor N-Gain 0,6 dan keterangan kenaikan sedang. Berdasarkan hasil implementasi tersebut, media animasi 3D dengan menerapkan *Discovery Learning* dapat meningkatkan aspek kognitif siswa pada mata pelajaran algoritma dan pemrograman. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, selain hasil N-Gain, siswa memberikan respon terkait penggunaan media animasi 3D.

C. Hasil Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Animasi 3D dengan Menerapkan *Discovery Learning*

Respon siswa terhadap penggunaan animasi 3D termasuk kedalam katogori sangat baik dengan total perolehan poin keterangan sangat baik berjumlah 14 dan poin keterangan baik berjumlah 6. Poin tertinggi dalam lembar instrumen respon siswa adalah 0,91 dengan indikator siswa merasa senang dengan penggunaan media animasi 3D dengan menerapkan *Discovery Learning*.

5.2 Saran

Media animasi 3D dengan menggunakan *Discovery Learning* untuk mata pelajaran informatika materi algoritma dan pemrograman ini masih dapat ditingkatkan lagi. Seperti, adanya penambahan episode untuk materi algoritmda dan pemrograman lanjutan yang mencakup cara penulisan program. Lebih mempersiapkan fasilitas dan barang-barang pendukung agar

proses pembelajaran media animasi 3D dapat berjalan dengan lancar dan kondusif serta dapat menggunakan LKPD sebagai media tambahan agar dapat menambah aspek pengalaman siswa pada model Discovery Learning dikarenakan media animasi 3D memiliki kekurangan, yaitu kurang bisa untuk memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa. Media pembelajaran animasi juga dapat dicoba untuk digunakan dalam mata pelajaran lain yang membutuhkan gambaran lebih/visual untuk menjelaskan materi yang kompleks. (fogaritem/ alat lain. Ada cut off d video secara otomatis) cari aplikasinya.