

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan realisasi animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran matematika yang telah dikerjakan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Pembuatan media pembelajaran matematika ini menggunakan jenis animasi berupa *motion graphic*, menghasilkan video berdurasi 12 menit dengan format mp4 yang dapat diputar dari berbagai perangkat lunak pemutar video yang ada.
- b. Pada pembuatan media pembelajaran animasi *motion graphic* terdiri dari tiga tahap yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Tahap pra produksi berupa pembuatan deskripsi konsep, pembuatan *storyline* dan *storyboard*. Selanjutnya, tahap produksi berupa proses pengumpulan materi fort dan audio, pembuatan asset 2D, dan animating. Tahap yang terakhir yaitu *pasca-produksi* yang merupakan proses *compositing*, *editing*, dan *rendering* video animasi *motion graphic*.
- c. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan sudah di uji oleh 2 ahli dalam *motion graphic*. Data yang didapat dengan index *cohen kappa* yang dimana untuk hasil dari index *kappa* pada penelitian ini adalah “ 0,545455” yang dimana jika kita lihat dalam aturan dari *cohen kappa* sendiri sudah termasuk dalam kategori “ sedang “. Maka bisa dikatakan video berbasis *motion graphic* yang dibuat sudah “ cukup layak “ untuk digunakan.

5.2. Saran

1. Dengan adanya video animasi *motion graphic* ini, diharapkan dapat digunakan oleh siswa SDN 2 Palembang.
2. Sebaiknya dalam pembuatan video animasi *motion graphic* media pembelajaran matematika yang akan datang lebih dikembangkan lagi.

3. Untuk kedepannya, diharapkan akan ada media pembelajaran yang menggunakan animasi tiga dimensi (3D).