

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Setelah penulis melakukan pembahasan, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam proses pembuatan media pembelajaran pada SMP Bhinneka Karya Klego, menggunakan bantuan software Ibis Paint X, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Capcut. Adobe Illustrator digunakan penulis untuk membuat gambar, sedangkan untuk menggerakkan animasi penulis menggunakan Adobe After Effect, dan untuk menambahkan Subtitle dan text pada planet menggunakan aplikasi Capcut, Penulis menggunakan beberapa Teknik untuk pembuatan seperti *Tracing*, *Efek Outer Glow*, *Gradient*, *Pathfinder Click to Unite* dan *Pathfinder Click to Minus Front*. Dan untuk pembuatan animasi menggunakan Teknik *Parallax*, *script wiggle ()*, *script loop ()*, *camera tracker 3D*, *Efek Wave Warp*, yang menghasilkan media pembelajaran materi sistem Tata Surya untuk kelas VII SMP.
2. Dari hasil pengujian kelayakan Pembuatan Video Animasi 2d Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Kelas VII SMP dari segi validasi ahli materi dengan guru IPA di SMP Bhinneka Karya Klego mendapatkan nilai rating sebesar 96,4% dengan kriteria aspek Tujuan Pembelajaran sebesar 100%, dan untuk aspek Materi Pembelajaran sebesar 95% sehingga dinyatakan dalam kategori “Sangat Layak”. Dan dari hasil pengujian *pre-test* dan *post-test* kepada siswa yang berjumlah 29 siswa menghasilkan Score N-Gain dengan nilai 0,56 berada dalam

kategori sedang dan score N-Gain efektivitas memiliki nilai sebesar 56% dalam kategori cukup efektif.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil dari pembahasan, penulis memiliki saran untuk pengembangan penulisan selanjutnya yaitu:

1. Diharapkan pada penulisan selanjutnya agar penyampaian materi disusun secara lebih teratur untuk memudahkan siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan melalui media pembelajaran. Dengan penataan yang lebih teratur, siswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan lebih baik, sehingga hasil belajar yang dicapai dapat lebih maksimal.
2. Penulis mengharapkan bahwa untuk penulisan selanjutnya, bisa untuk dijadikan referensi untuk pembuatan media pembelajaran animasi 2D walaupun dengan materi dan studi kasus yang berbeda.