

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan pembahasan hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

- a. Dalam proses pembuatan media pembelajaran sistem pernapasan manusia berbasis animasi 3D *hologram box*, banyak menggunakan bantuan software seperti CorelDraw, Blender, dan Capcut. Pembuatan sketsa, aset dan desain awal menggunakan aplikasi coreldraw, sedangkan aplkasi blender digunakan untuk pembuatan aset 3D hingga pergerakan objek, terakhir adalah capcut digunakan untuk menggabung dari desain. aset 3D hingga audio sebagai latar belakang menjadi sebuah video *linear* media pembelajaran. Lalu setelah selesai dibuat video akan diujikan menggunakan *hologram box* yang berfungsi media perantara dari animasi 3D ke siswa kelas 5 SD.
- b. Dari hasil pengujian media media pembelajaran sistem pernapasan manusia berbasis animasi 3D *hologram box*, peneliti mengujikan ke siswa kelas 5 SD yang berjumlah 20 siswa, siswa melakukan 2 proses pengujian yaitu *pre-test* dan *post-test* dimana setelah siswa menggunakan media video animasi 3D *hologram box* dengan persentase peningkatan tinggi. Sehingga, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak.

## 5.2. Saran

Berdasarkan dari pembahasan hasil penelitian, peneliti memiliki saran untuk penelitian selanjutnya yaitu:

- a. Untuk desain, aset 3D, *hologram box*, dan editing pada video bisa ditambahkan lagi dengan kualitas yang jauh lebih baik.
- b. Peneliti harap bahwa untuk penelitian selanjutnya, bisa untuk dijadikan referensi penelitian dengan tema yang sama, walaupun dengan studi kasus yang berbeda nantinya.