

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Visualisasi yang jelas: Animasi 3D memungkinkan visualisasi konsep-konsep dasar *skateboard* dengan cara yang lebih jelas dan mendetail. Hal ini membantu *skateboarder* memahami teknik dan gerakan yang kompleks dengan lebih mudah.
2. Pembelajaran yang fleksibel: Animasi 3D dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas kepada *skateboarder* untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu mereka sendiri. Ini juga memungkinkan pengulangan materi tanpa batasan.
3. Aksesibilitas: Teknologi animasi 3D dapat menjangkau lebih banyak orang, termasuk mereka yang mungkin tidak memiliki akses langsung ke instruktur *skateboard* atau fasilitas latihan.

Secara keseluruhan, implementasi animasi 3D sebagai media pembelajaran dasar menggunakan *skateboard* adalah inovasi yang efektif dan efisien, menawarkan banyak keunggulan dalam hal visualisasi, dan fleksibilitas.

5.2 Saran

Penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan, salah satunya adalah animasi 3D yang dihasilkan belum menggunakan teknologi interaktif seperti *Virtual Reality* (VR) atau *Augmented Reality* (AR), melainkan hanya bergantung pada pemutaran video standar tanpa elemen interaktif tambahan. Oleh karena itu, disarankan agar animasi ini dikembangkan lebih lanjut menjadi animasi yang interaktif.