

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

1. Proses pembuatan iklan layanan masyarakat animasi 2D strategi menghadapi *bullying* di SDN Sukoharjo 04 ini menggunakan metode pengembangan ADDIE dimana pengembangan tersebut memiliki 5 tahap yaitu, *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pembuatan media edukasi video animasi 2D ini menggunakan *software Adobe Illustrator* untuk pembuatan aset-aset dan element seperti karakter dan latar belakang, *After Effects* untuk mengubah gambar menjadi animasi 2D dan *Adobe Premiere Pro* untuk tahap *finishing* sampai berubah format menjadi mp4. Materi yang disampaikan dalam media edukasi video animasi 2D strategi menghadapi *bullying* ini berupa penjelasan apa itu *bullying*, jenis-jenis *bullying*, contoh *bullying* cara untuk menghadapi *bullying* ketika melihat atau mengalami *bullying*, serta pengertian untuk tidak menjadi pelaku *bullying* dan mengajak siswa untuk menciptakan sekolah anti *bullying*.
2. Pemahaman siswa pada penggunaan media edukasi animasi 2D sebagai strategi dalam menghadapi *bullying* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang tindakan *bullying* dengan diperkuat dari hasil instrumen tes yang telah dilakukan oleh peneliti. Dari hasil pengujian *pre-test* dan *post-test* kepada siswa SDN Sukoharjo 04 berjumlah 40 siswa menghasilkan Score N-Gain dengan nilai 0,63 berada dalam kategori "Sedang" dan score N-Gain efektivitas

mendapatkan nilai sebesar 63% maka dari perhitungan tersebut penggunaan video animasi 2D dinyatakan dalam kategori Cukup Efektif.

3. Berdasarkan hasil pengujian kelayakan pembuatan video animasi 2D sebagai media edukasi strategi dalam menghadapi *bullying* di SDN Sukoharjo 04 dari segi validasi ahli media dengan guru SMK Tri Sukses dan Dosen Amikom Surakarta mendapatkan nilai rating sebesar 91%. Dengan kriteria aspek Kualitas Media Edukasi sebesar 94% dan untuk aspek Efektivitas Video sebagai Media Edukasi sebesar 87,5% sehingga dinyatakan dalam kategori “Sangat Layak”

5.2. Saran

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat membuat media untuk edukasi terutama pada tindakan *bullying* yang terjadi di kalangan pelajar secara lebih komplek lagi dari segi pembuatan animasi, materi yang diberikan dan tampilan yang lebih menarik lagi.