

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Perancangan Video Edukasi TPS3R Berbasis *Motion Graphic* di BUMDesa Jaya Janti”, maka dapat disimpulkan bahwa video edukasi berhasil dirancang dan dikembangkan dengan model ADDIE melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Perancangan dilakukan mulai dari pembuatan storyboard, pembuatan aset visual dengan *Adobe Illustrator*, pengolahan animasi menggunakan *Adobe After Effects*, serta pengeditan akhir dengan *Adobe Premiere Pro*. Produk akhir berupa video animasi 2D berdurasi 3 menit 41 detik yang berisi penjelasan pemilahan sampah rumah tangga dan peran TPS3R.

Video yang dihasilkan terbukti mampu meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya memilah sampah dari rumah dan penerapan prinsip 3R. Hal ini dibuktikan dari hasil penyebaran kuesioner pada 61 responden masyarakat Dusun Ngendo yang memperoleh persentase 93,60% dengan kategori “Sangat Setuju”.

Media edukasi yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai sarana penyampaian informasi bagi masyarakat. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh ahli media, diperoleh total skor sebesar 17 dari skor maksimum 20. Setelah dihitung menggunakan skala Likert, nilai indeks yang dihasilkan adalah 85%, yang masuk ke dalam kategori “Sangat Setuju”. Penilaian ahli menunjukkan bahwa video

ini layak untuk digunakan serta dapat menjadi alternatif media edukasi yang mendukung program BUMDesa Jaya Janti dalam meningkatkan partisipasi warga dalam pengelolaan sampah berbasis TPS3R.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penelitian masih memiliki keterbatasan serta ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Memanfaatkan media edukasi berbasis *motion graphic* ini secara berkelanjutan, misalnya dengan menayangkannya pada kegiatan sosialisasi, pertemuan warga, atau media sosial BUMDesa agar pesan yang disampaikan dapat menjangkau lebih banyak masyarakat.
2. Masyarakat dapat lebih aktif dalam mendukung program pengelolaan sampah dengan membiasakan pemilahan sampah sejak dari rumah. Video edukasi ini sebaiknya dijadikan referensi awal untuk meningkatkan kesadaran lingkungan.
3. Media edukasi dapat dikembangkan dalam bentuk lain, misalnya aplikasi interaktif atau game edukasi agar lebih variatif dan menarik.

Dengan adanya saran ini, diharapkan penelitian berikutnya dapat menyempurnakan kekurangan yang ada dan memberikan kontribusi lebih luas terhadap pengembangan media edukasi berbasis teknologi dalam bidang lingkungan.