

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Video animasi 2D sebagai media edukasi bahaya penggunaan *Gadget* berlebihan bagi siswa MI Muhammadiyah Pakel Simo dikembangkan melalui lima tahapan ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil. Aset visual seperti karakter, latar belakang, dan ikon dirancang dengan Adobe Illustrator, kemudian dianimasikan dan digabungkan menggunakan Adobe After Effects, sebelum dirender ke format MP4 melalui Adobe Media Encoder. Materi yang disampaikan mencakup empat aspek bahaya, yaitu pola tidur, semangat belajar, kesehatan mata, dan interaksi sosial, dikemas melalui cerita tokoh Danu berdurasi 3 menit.

Dua ahli menilai kelayakan video ini menggunakan skala Likert dan memberikan indeks sebesar 90,28%, yang berarti video animasi 2D ini masuk kategori "Sangat Layak" dipakai sebagai media edukasi bagi siswa kelas 3-5 MI Muhammadiyah Pakel Simo.

Uji coba terhadap 66 siswa melalui *Pre-Test* dan *Post-Test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dengan skor N-Gain sebesar 0,69 kategori "Sedang" dan persentase efektivitas mencapai 69,61% kategori "Cukup Efektif". Hasil ini menandakan bahwa video animasi 2D yang dikembangkan cukup berhasil membantu siswa dalam memahami bahaya penggunaan *Gadget* secara berlebihan.

5.2. Saran

Video ini murni menampilkan sudut pandang siswa tanpa melibatkan peran orang tua, padahal kurangnya pengawasan orang tua di rumah juga disebutkan sebagai salah satu penyebab masalah ini. Pengembang selanjutnya disarankan untuk menambahkan unsur keterlibatan orang tua ke dalam isi video, misalnya adegan orang tua dan anak membuat kesepakatan waktu bermain *Gadget* bersama, agar solusi yang ditawarkan tidak henti-hentinya di lingkungan sekolah saja.