BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

game online menjadi salah satu bentuk teknologi yang banyak diminati anak-anak karena mudah diakses melalui smartphone maupun komputer. Penggunaan *game online* secara berlebihan dapat menimbulkan masalah pada siswa sekolah dasar, terutama dalam kegiatan belajar, konsentrasi, interaksi sosial, dan perilaku. Tingginya intensitas bermain *game online* juga dapat menyebabkan siswa mengurangi waktu belajar dan aktivitas bersama keluarga maupun teman (Kurnada & Iskandar, 2021a) (Kusuma et al., 2023).

Kecanduan *game online* pada anak sekolah dasar dapat berpotensi menimbulkan efek *negative* terhadap perkembangan akademik, sosial dan emosional siswa(Novrialdy, 2019). kecanduan *game online* merupakan kondisi ketika seseorang mengalami ketidakmampuan mengontrol durasi bermain yang pada akhirnya mengganggu keberlangsungan kegiatan penting lainnya. Anak yang mengalokasikan waktusecara berlebihan untuk bermain game cenderung mengesampingkan jam belajar, mengisolasi diri dari interaksi lingkungan sosial, serta mengalami kemerosotan daya konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung di kelas (Harahap & Ramadan, 2021). Tingkat intensitas bermain *game online* dapat memengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar. Semakin parah tingkat yang dialami, maka tingkat fokus serta dorongan belajar siswa akan mengalami penurunan secara linier.

Efek negative dari *game online* tidak hanya dirasakan oleh anak, tetapi juga dapat mempengaruhi lingkungan keluarga. Anak yang terlalu fokus pada permainan sering kali mengabaikan komunikasi dengan orang tua maupun anggota keluarga lainnya. Kondisi tersebut dapat menyebabkan berkurangnya kedekatan emosional dalam keluarga dan menurunkan kualitas interaksi antara anak dan orang tua. Selain itu, penggunaan *game online* yang berlebihan juga dapat menimbulkan permasalahan ekonomi(Jamun et al., 2023a).Banyak *game online* saat ini menyediakan berbagai fitur berbayar yang mendorong pemain untuk melakukan pembelian item atau perlengkapan dalam permainan. Apabila tidak diawasi dengan baik, kondisi tersebut dapat meningkatkan pengeluaran yang tidak diperlukan dan menimbulkan beban ekonomi bagi keluarga. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan dan edukasi sejak dini agar anak dapat memahami dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *game online* secara berlebihan.

Selain berdampak pada pencapaian belajar, kecanduan *game online* juga mempengaruhi pola perilaku social seorang anak. anak yang menghabiskan terlalu banyak bermain *game online* menunjukan cenderung mengalami penurunan interaksi sosial dengan teman sebaya maupun keluarga. Anak yang lebih memilih menghabiskan waktu di depan layar dibandingkan melakukan aktivitas sosial secara tatap muka. *game online* dapat memengaruhi kepribadian sosial siswa sekolah dasar, seperti munculnya sikap mudah marah, kurang disiplin, dan sulit mengontrol emosi. Kondisi tersebut dapat berdampak pada perkembangan karakter anak apabila terus berlangsung dalam jangka panjang. Oleh karena itu, pendekatan edukatif yang sanggup menanamkan kesadaran mengenai risiko kecanduan *game*

online sejak usia dini kepada para siswa sekolah dasar sangat mutlak diperlukan (Darmawan et al., 2025).

Untuk mendukung proses pembelajaran, SD Negeri 2 Kupang didukung oleh tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang memiliki peran penting dalam pelaksanaan kegiatan akademik maupun administrasi sekolah. Selain itu, sekolah juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang yang digunakan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Ketersediaan sarana dan prasarana tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih nyaman dan optimal. Adapun data mengenai kondisi umum sekolah, sarana prasarana, jumlah siswa, dan tenaga pendidik disajikan pada Tabel 1 hasil observasi di sekolah yang di dapat selama penelitian.

Tabel 1. 1 Kondisi SD Negri 2 Kupang

komponen	**Jumlah/keterangan**
Akreditasi	B
Jumlah ruangan	18
Jumlah siswa	86
Jumlah guru/pengajar	9

Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang yang berjumlah 13 siswa. Pemilihan kelas V didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, siswa kelas V berada pada tahap perkembangan kognitif yang sudah mampu memahami informasi dan pesan edukatif yang disampaikan melalui media

pembelajaran. Kedua, siswa pada jenjang ini memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi terhadap perkembangan teknologi dan cenderung lebih aktif menggunakan perangkat digital dibandingkan siswa pada kelas yang lebih rendah. Ketiga, siswa kelas V belum disibukkan dengan persiapan ujian akhir sekolah seperti siswa kelas VI sehingga proses penelitian dapat dilakukan dengan lebih optimal. Ke empat berdasarkan hasil wawancara dengan 13 siswa kelas v. Dengan karakteristik tersebut, siswa kelas V dinilai menjadi sasaran yang tepat untuk menerima edukasi mengenai bahaya kecanduan *game online* (Nurfadilah et al., 2026).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 2 Kupang, ditemukan bahwa sebagian siswa telah mengenal dan menggunakan *game online* dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa juga terlihat sering membicarakan *game online* ketika berada di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *game online* cukup dekat dengan kehidupan siswa kelas V dan perlu mendapat perhatian dalam penggunaannya agar tidak mengganggu kegiatan belajar dan aktivitas sehari-hari.

Untuk mengetahui kondisi penggunaan *game online* pada siswa kelas V, dilakukan wawancara kepada 13 siswa. Wawancara membahas kebiasaan bermain serta dampaknya terhadap belajar dan aktivitas sehari-hari. Hasil wawancara dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 1.2 Rangkuman hasil wawancara dari 13 siswa

No	Inisial Nama	Durasi bermain	Sulit berhenti	Pr/belajar terganggu	Aktivitas lain berkurang	Teguran otang tua
1	Rama	3-4 jam/hari	Ya	Ya	Ya	Ya

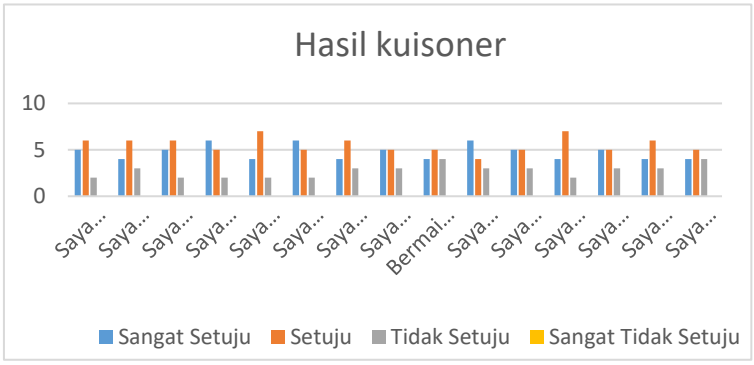
Tabel 1.2 Lanjutan

No	Inisial Nama	Durasi bermain	Sulit berhenti	Pr/belajar terganggu	Aktivitas lain berkurang	Teguran otang tua
2	Juna	3 jam/hari	Ya	Ya	Ya	Ya
3	Fatan	3 jam/hari	Ya	Ya	Tidak	Ya
4	Kevin	1-2 jam/hari	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
5	Rafa	3-4 jam/hari	Ya	Ya	Ya	Ya
6	Abidin	3-5 jam/hari	Ya	Ya	Ya	Ya
7	Dimas	3-5 jam/hari	Ya	Ya	Ya	Ya
8	Almira	2 jam/hari	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
9	Yola	4 jam/hari	Ya	Ya	Ya	Ya
10	Galang	2-3 jam/hari	Ya	Tidak	Ya	Tidak
11	Cahya	3-4 jam/hari	Ya	Ya	Ya	Ya
12	Dilah	2 jam/hari	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
13	Raya	3-4 jam/hari	Ya	Ya	Ya	Ya

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa kelas V, ditemukan adanya beberapa siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* dalam durasi yang cukup lama dan mengalami kesulitan untuk berhenti bermain. Kebiasaan tersebut pada beberapa siswa juga berkaitan dengan terganggunya kegiatan belajar, pengerjaan tugas, berkurangnya aktivitas lain, serta adanya teguran dari orang tua. Meskipun tidak seluruh siswa menunjukkan kondisi yang sama, hasil wawancara menunjukkan adanya permasalahan penggunaan *game online* pada siswa kelas V yang dapat memengaruhi kegiatan belajar dan aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, kelas V dipilih sebagai subjek penelitian dalam pengembangan media edukasi tentang bahaya kecanduan *game online*.

Hasil wawancara dengan wali murid, yaitu Ibu Suranti dan Ibu Siti Aisyah, menunjukkan bahwa sebagian siswa cukup sering bermain *game online* setelah pulang sekolah. Menurut kedua narasumber, kebiasaan tersebut membuat waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar di rumah menjadi berkurang karena siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game. Akibatnya, waktu belajar di rumah menjadi berkurang dan tugas sekolah terkadang dikerjakan mendekati batas waktu pengumpulan. Selain itu, mereka juga mengungkapkan bahwa kebiasaan bermain game dalam waktu yang lama membuat anak sering mengeluhkan mata terasa lelah, nyeri pada leher dan punggung, serta menjadi lebih jarang melakukan aktivitas fisik. Kondisi tersebut dikhawatirkan dapat memengaruhi kesehatan dan perkembangan sosial anak karena mereka menjadi lebih tertutup, mengurangi interaksi dengan keluarga maupun teman di lingkungan sekitar, serta lebih tertarik menghabiskan waktu di dunia permainan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 2 Kupang, Menurut ibu indah lestari, permainan yang sering dimainkan antara lain Free Fire, Mobile Legends, dan Roblox. Guru juga menyampaikan bahwa siswa sering membicarakan permainan tersebut ketika berada di sekolah, bahkan beberapa siswa lebih antusias membahas perkembangan game dibandingkan materi pelajaran. Meskipun tidak semua siswa menunjukkan dampak yang sama, guru mengamati bahwa beberapa siswa terkadang terlihat kurang fokus saat pembelajaran dan lebih tertarik membicarakan game bersama teman-temannya.



Gamba 1. 1. Grafik hasil kuisoner siswa

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 13 siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang, diperoleh informasi mengenai kebiasaan bermain *game online* dan kebutuhan siswa terhadap media edukasi tentang bahaya kecanduan *game online*. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 76,92% siswa menyatakan menghabiskan waktu luang untuk bermain *game online*. Selain itu, 84,62% siswa menyatakan merasa ketagihan bermain *game online* dan 84,62% siswa menyatakan pernah memperpanjang waktu bermain dari rencana awal. Sebanyak 84,62% siswa juga menyatakan pernah berhenti bermain tetapi muncul keinginan untuk bermain kembali.

Pada aspek dampak penggunaan *game online*, 76,92% siswa menyatakan pernah bertengkar dengan keluarga atau teman karena bermain *game online*, sedangkan 76,92% siswa menyatakan pernah berbohong mengenai waktu yang digunakan untuk bermain. Selain itu, 69,23% siswa menyatakan bahwa bermain *game online* membuat mereka lupa mengerjakan tugas sekolah, dan 76,92% siswa menyatakan pernah tidak belajar untuk ujian karena bermain *game online*. Hasil

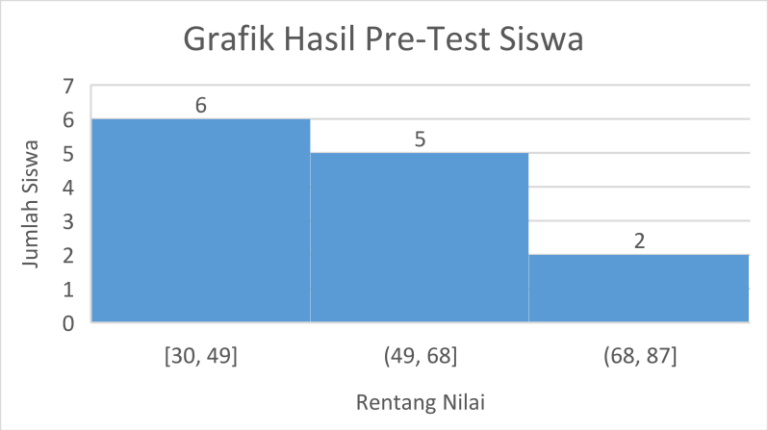
kuesioner juga menunjukkan bahwa 76,92% siswa menyatakan pernah bermain *game online* lebih dari 3 jam dalam sehari.

Pada aspek kebutuhan media edukasi, 84,62% siswa menyatakan membutuhkan informasi mengenai cara mengatur waktu bermain *game online* dan belajar. Selanjutnya, 76,92% siswa menyatakan tertarik mendapatkan informasi tentang bahaya bermain *game online* secara berlebihan. Sebanyak 76,92% siswa menyatakan lebih mudah memahami informasi jika disampaikan melalui video animasi, sedangkan 69,23% siswa menyatakan tertarik belajar tentang bahaya *game online* melalui video animasi. Hasil tersebut menunjukkan adanya kebutuhan siswa terhadap informasi mengenai penggunaan *game online* secara bijak dan media edukasi yang disampaikan secara visual melalui video animasi. Secara keseluruhan, hasil kuesioner menunjukkan adanya kebutuhan siswa terhadap media edukasi yang menarik, mudah dipahami, dan disampaikan melalui media visual seperti video animasi 2D. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik mereka. Oleh karena itu, video animasi 2D tentang bahaya kecanduan *game online* dinilai sesuai untuk digunakan sebagai media edukasi bagi siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa mengenai bahaya kecanduan *game online* , peneliti melaksanakan kegiatan *pre-test* kepada 13 siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang. *Pre-test* diberikan sebelum siswa menyaksikan video animasi 2D yang dikembangkan dalam penelitian ini. Soal *pre-test* terdiri dari 10

soal pilihan ganda yang memuat materi tentang *game online* , dampak negatif kecanduan *game online* .

Pelaksanaan *pre-test* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Hasil yang diperoleh dari *pre-test* digunakan sebagai data awal penelitian dan menjadi acuan untuk membandingkan tingkat pemahaman siswa setelah memperoleh materi melalui video animasi 2D. Adapun hasil *pre-test* yang diperoleh disajikan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 1. 2 Grafik hasil *pre-test*

Berdasarkan hasil *pre-test* terhadap 13 siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang, diketahui bahwa 7 siswa (53,85%) berada pada kategori cukup dengan rentang nilai 46–70, sedangkan 6 siswa (46,15%) berada pada kategori kurang dengan rentang nilai 20–45. Tidak ada siswa yang mencapai kategori baik dengan rentang nilai 71–95. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa mengenai bahaya kecanduan *game online* masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan

media edukasi yang lebih menarik dan mudah dipahami untuk membantu siswa memahami materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan *pre-test* tersebut, diperlukan media edukasi yang dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bahaya kecanduan *game online*. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* untuk siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang. Materi yang disampaikan meliputi pengertian *game online*, penyebab kecanduan, dampak negatif bermain secara berlebihan, serta pentingnya mengatur waktu bermain secara bijak.

Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media animasi 2D dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Media animasi dinilai mampu menyajikan informasi secara lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan animasi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian, minat belajar, serta keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Hasil penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa media video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari karena informasi disampaikan melalui kombinasi gambar, teks, suara, dan ilustrasi yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak(Astafrina et al., 2022a).

Siswa kelas V sekolah dasar termasuk kelompok usia yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif emosional sehingga lebih mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, termasuk penggunaan *game online* . Pada usia tersebut, anak cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual,

interaktif, dan menghibur. Oleh karena itu, penggunaan media edukasi yang menarik menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk menyampaikan pesan tentang bahaya kecanduan *game online* . Salah satu media yang dinilai efektif adalah video animasi 2D. Media animasi mampu menyampaikan informasi secara lebih menarik karena menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, warna, dan cerita yang mudah dipahami anak-anak. Penggunaan animasi dalam media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa karena materi disampaikan secara lebih komunikatif dan tidak monoton(Lestari & Apoko, 2022).

Materi yang terdapat dalam video animasi meliputi pengertian *game online* , penyebab terjadinya kecanduan *game online* , efek *negative* yang ditimbulkan akibat bermain game secara berlebihan, serta cara meng kuesioneratur waktu bermain game dengan bijak. Selain itu, video juga menyampaikan pentingnya menjaga keseimbangan antara bermain, belajar, beristirahat, dan berinteraksi dengan keluarga maupun teman sebaya. Penyampaian materi dikemas dalam bentuk cerita sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih mudah.

Dalam proses pengembangan video animasi 2D, penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Metode ini digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan media mulai dari menentukan konsep, merancang desain, mengumpulkan bahan,

membuat video animasi, melakukan pengujian, hingga mendistribusikan media yang telah dikembangkan.

Proses pengembangan video animasi dilakukan menggunakan beberapa perangkat lunak, yaitu Adobe Animate, CorelDRAW, dan Adobe Illustrator. Ketiga aplikasi tersebut digunakan untuk membuat karakter, aset visual, ilustrasi, serta animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui pengembangan video animasi 2D ini, diharapkan siswa dapat memahami bahaya kecanduan *game online* sejak dini serta memiliki kesadaran untuk menggunakan teknologi dan media digital secara lebih bijak dalam kehidupan sehari-hari(Budiono et al., 2024).

Pemilihan Adobe Animate, CorelDRAW, dan Adobe Illustrator dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik dan fungsi masing-masing perangkat lunak yang saling melengkapi dalam proses pengembangan video animasi 2D. Adobe Animate digunakan sebagai perangkat utama untuk mengolah seluruh aset visual menjadi animasi yang utuh karena mendukung integrasi gambar, teks, audio, serta efek gerak dalam satu media pembelajaran yang interaktif. Sementara itu, CorelDRAW dan Adobe Illustrator dimanfaatkan untuk merancang karakter, ilustrasi, ikon, serta berbagai elemen visual berbasis vektor sehingga menghasilkan tampilan yang lebih rapi, tajam, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan animasi. Kombinasi ketiga perangkat lunak tersebut dipilih karena mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada penyajian materi dalam bentuk visual dan animasi(Utami et al., 2023a).

Berdasarkan analisis terhadap video YouTube berjudul Video Animasi Edukasi 2D Dampak Pengaruh Bahaya Kecanduan *game* Online karya Muhamad Ichsan (2022) https://youtu.be/wjTsJ5IAcyg?si=MUt4fy1zqM73vokk , diketahui bahwa topik bahaya kecanduan *game online* telah disampaikan melalui media animasi 2D. Namun, video tersebut bersifat umum dan tidak secara khusus ditujukan kepada siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang. Berbeda dengan video yang dikembangkan dalam penelitian ini, materi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V dan kondisi yang ditemukan pada objek penelitian. Materi meliputi pengertian *game online*, penyebab kecanduan, dampak terhadap kegiatan belajar, kesehatan, interaksi sosial, serta pengaturan waktu bermain dan belajar. Dengan demikian, video yang dikembangkan memiliki fokus sasaran dan materi yang lebih spesifik sesuai kebutuhan siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Video Animasi 2D Edukasi tentang Bahaya Kecanduan *game online* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk merancang video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* untuk siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang. Video yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa memahami dampak penggunaan *game online* secara berlebihan serta pentingnya mengatur waktu antara bermain, belajar, beristirahat, dan berinteraksi dengan keluarga maupun teman.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini Adalah sebagai berikut:

a. Bagaimana merancang video animasi 2D edukasi tentang bahaya *game online* untuk siswa kelas V SD Negri 2 kupang, Karangdowa?
b. Bagaimana Tingkat kelayakan video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* sebagai media edukasi untuk siswa kelas V SD Negri 2 kupang, Karangdowo?
c. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan N-Gain?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan tetap terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, diperlukan adanya batasan masalah yang menjadi ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini.

a. Media yang dikembangkan berupa video animasi 2D edukasi dalam format MP4 dengan durasi kurang lebih 5 menit.
b. Materi video dibatasi pada pengertian *game online* , penyebab kecanduan, dampak negatif kecanduan *game online* terhadap belajar, keluarga, dan interaksi sosial, serta cara mengatur waktu bermain secara bijak.
c. Video animasi hanya membahas edukasi mengenai bahaya kecanduan *game online* dan tidak membahas jenis-jenis *game online* maupun teknik bermain game.

d. Penelitian difokuskan pada pengukuran tingkat pemahaman siswa mengenai bahaya kecanduan *game online* setelah menggunakan video animasi 2D sebagai media edukasi.
e. Pengukuran tingkat pemahaman siswa dilakukan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*, sedangkan peningkatan pemahaman siswa dianalisis menggunakan metode N-Gain. Penilaian terhadap kelayakan media dilakukan melalui validasi ahli media, ahli materi, serta kuisoner respon siswa menggunakan skala Likert.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Merancang video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* sebagai media edukasi bagi siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang.
b. Mengetahui tingkat kelayakan video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* sebagai media edukasi bagi siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang.
c. Mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* melalui analisis N-Gain.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami bahaya kecanduan *game online* melalui media video animasi 2D yang disajikan dengan tampilan menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media yang dikembangkan diharapkan dapat

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media edukasi yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi mengenai bahaya kecanduan *game online* . Melalui video animasi 2D, guru dapat memberikan pemahaman kepada siswa dengan cara yang lebih menarik sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dan mudah diterima oleh siswa.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan media edukasi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran maupun program literasi digital di sekolah. Selain itu, video animasi 2D yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya menggunakan teknologi digital secara bijak serta menghindari dampak negatif dari kecanduan *game online* .

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia, khususnya video animasi 2D. Selain itu, penelitian ini juga menjadi sarana untuk

menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam bentuk karya yang dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

e. Bagi STMIK Amikom Surakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan tema sejenis, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi karya ilmiah di lingkungan STMIK Amikom Surakarta serta mendukung pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi dan multimedia.