BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* untuk siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang dirancang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Video yang dihasilkan memuat materi tentang pengertian kecanduan *game online*, dampak bermain secara berlebihan, serta cara mengatur waktu bermain dengan baik.

Tingkat kelayakan video animasi 2D berdasarkan hasil validasi memperoleh persentase 86,67% dari ahli materi dan 85% dari ahli media. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga video animasi 2D yang dikembangkan layak digunakan sebagai media edukasi bagi siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang.

Peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan video animasi 2D dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan post-test. Dari 13 siswa, nilai rata-rata *pre-test* sebesar 48,46 meningkat menjadi 86,15 pada post-test. Hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,75 yang termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai bahaya kecanduan *game online* setelah menggunakan video animasi 2D.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan media selanjutnya, yaitu:

1. Video animasi 2D dapat dikembangkan dengan menambahkan lebih banyak contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa mengenai bahaya bermain *game online* secara berlebihan, terutama dampaknya terhadap kegiatan belajar, kesehatan, waktu istirahat, dan masalah sosial.
2. Gerakan animasi, tampilan visual, backsound, dan efek suara dapat lebih dikembangkan agar video terlihat lebih menarik dan tidak mudah membuat siswa merasa bosan saat mengikuti materi.
3. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan fitur interaktif, seperti kuis atau latihan soal setelah materi selesai ditampilkan, sehingga siswa dapat ikut terlibat dalam proses pembelajaran dan mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.