

BAB IV KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan kognitif anak usia pra-sekolah, terbukti dengan hasil analisis data yang menunjukkan efektivitas menyampaikan materi STEAM berada pada kategori "sangat baik" dengan persentase 82,235%. Proses pengembangannya melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi yang sistematis, menghasilkan panduan mendalam untuk proses produksi, aset visual karakter dan latar belakang, serta rekaman *voice over* dan audio yang bersih.
2. Kualitas produksi menunjukkan capaian yang "sangat baik" dengan persentase 90%. Hal ini didukung oleh penggunaan perangkat lunak profesional seperti Adobe Photoshop untuk desain aset visual, Adobe After Effects untuk layout, animasi, dan compositing, serta Adobe Media Encoder untuk rendering final. Pemanfaatan *Artist* untuk *voice over* juga berkontribusi pada kualitas audio yang jernih.
3. Distribusi konten melalui platform YouTube terbukti efektif dalam menjangkau anak-anak pra-sekolah di berbagai wilayah, termasuk daerah terpencil. Data menunjukkan bahwa 15 dari 40 responden (37,5%) berasal dari wilayah pedesaan/terpencil, yang mengindikasikan jangkauan yang signifikan. Pengunggahan video ke kanal YouTube "Studycle Kids" dan "Little Studycle" memastikan aksesibilitas yang luas.

Penggunaan Media edukasi berbasis animasi motion graphic memiliki dampak positif terhadap minat belajar dan pemahaman konsep dasar STEAM pada anak usia pra-sekolah, tercermin dari hasil analisis data keseluruhan yang masuk dalam kategori "sangat baik".

4.2 Saran

Meskipun demikian, berdasarkan evaluasi, terdapat beberapa area yang perlu ditingkatkan, seperti interaktivitas, durasi dan tempo, kualitas visual gambar, variasi konten, kejelasan narasi, serta kualitas audio suara dan musik.

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut adalah dengan mengkolaborasikan media yang sudah ada dengan teknologi lain yang menunjang interaksi, seperti Augmented Reality (AR) atau Virtual Reality (VR), guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif bagi anak-anak. Selain itu, penting untuk melanjutkan studi dengan penelitian yang lebih mendalam mengenai dampak kognitif jangka panjang dari penggunaan media edukasi ini. Penelitian tersebut dapat melibatkan metode evaluasi yang lebih luas untuk mengukur pemahaman konsep STEAM secara lebih mendalam. Terakhir, perluas platform distribusi juga perlu dipertimbangkan; selain YouTube, konten dapat didistribusikan melalui platform edukasi anak lainnya atau bahkan dikembangkan menjadi aplikasi khusus, dengan tujuan untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan adaptif.