

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai *Pembuatan Animasi 2D tentang Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget bagi Anak-anak di Bawah Umur*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian berhasil menghasilkan sebuah animasi edukatif 2D berdurasi ± 2 menit dengan tema bahaya penggunaan gadget berlebihan pada anak-anak. Animasi dibuat menggunakan metode **Multimedia Development Life Cycle (MDLC)** yang meliputi tahap concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.
2. Hasil uji **black box testing** menunjukkan bahwa animasi berjalan dengan baik, fungsi kontrol (play, pause, stop) dapat digunakan sesuai kebutuhan, kualitas visual dan audio stabil, serta sinkronisasi narasi, subtitle, dan animasi sudah sesuai.
3. Evaluasi melalui kuesioner kepada **14 responden (7 guru TK dan 7 orang tua)** menunjukkan respons yang sangat positif. Seluruh pernyataan mendapat skor rata-rata **89,57% (kategori "Sangat Setuju")**, yang berarti animasi dinilai menarik, informatif, mudah dipahami, serta efektif dalam menyampaikan pesan edukatif tentang bahaya penggunaan gadget bagi anak-anak.
4. Dengan demikian, animasi ini terbukti mampu menjadi media edukasi alternatif yang efektif dan komunikatif dalam meningkatkan kesadaran anak-anak, guru, maupun orang tua mengenai pentingnya penggunaan gadget secara bijak sejak usia dini.

5.2 Saran

Untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Konten Animasi:** Animasi dapat diperluas dengan menambahkan contoh aktivitas alternatif yang lebih bervariasi (misalnya olahraga, seni, atau permainan edukatif) agar anak-anak lebih termotivasi untuk mengurangi penggunaan gadget.
2. **Durasi:** Durasi animasi dapat dibuat lebih panjang (3–5 menit) dengan alur cerita yang lebih detail agar pesan edukasi lebih mendalam, tanpa mengurangi minat anak-anak.
3. **Metode Evaluasi:** Penelitian berikutnya dapat menggunakan metode evaluasi tambahan, seperti **uji pre-test dan post-test**, untuk mengukur peningkatan pemahaman anak sebelum dan sesudah menonton animasi.
4. **Distribusi Media:** Perlu dilakukan distribusi lebih luas melalui platform digital populer (YouTube Kids, Instagram, TikTok) serta kegiatan penyuluhan di sekolah-sekolah, sehingga pesan edukatif lebih banyak menjangkau masyarakat.
5. **Pengembangan Teknologi:** Ke depan, animasi dapat dikembangkan menjadi **media interaktif** atau **game edukasi sederhana** berbasis mobile agar lebih menarik bagi anak-anak yang terbiasa dengan perangkat digital.