

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut ini:

1. Proses perancangan media digital berbasis animasi 2D pada iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*” telah berhasil dilakukan dengan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
2. Hasil akhir produk berupa video iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D yang berjudul “*Stop Bullying*” dengan format .mp4, resolusi yang digunakan adalah 1920 x 1080, dan diunggah ke dalam media sosial Youtube dengan alamat web [www.youtube.com/watch?v=pref4mwiqeE](http://www.youtube.com/watch?v=pref4mwiqeE) atau [bit.ly/videoStopBullying](http://bit.ly/videoStopBullying).
3. Materi yang disajikan dalam media ini adalah: pengertian *bullying*, penyebab terjadinya *bullying*, jenis-jenis *bullying*, dampak *bullying*, pencegahan *bullying*, pengaruh *bystander* dalam *bullying*, dan ajakan untuk *stop bullying*.
4. Penilaian kelayakan media digital berbasis animasi 2D pada iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*” dilakukan oleh tiga ahli media, tiga ahli materi, dan responden yang terdiri dari 126 peserta didik dengan jenjang pendidikan yang berbeda. Hasil uji coba dan uji kelayakan ini mendapat hasil sebagai berikut :
  - a. Penilaian dari ketiga ahli materi menghasilkan skor yang termasuk dalam kategori Layak. Sehingga media digital berbasis animasi 2D pada iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*” dinyatakan layak dilanjutkan ke tahap berikutnya.

- b. Penilaian dari ketiga ahli media menghasilkan skor yang termasuk dalam kategori Layak. Sehingga media digital berbasis animasi 2D pada iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*” dinyatakan layak dilanjutkan ke tahap berikutnya.
- c. Uji Kelayakan yang dilakukan terhadap 126 responden dengan jenjang pendidikan yang berbeda mendapat skor yang termasuk dalam kategori Sangat Layak menurut tabel persentase Arikunto (2009).
- d. Berdasarkan hasil Uji Coba dan Uji Kelayakan yang telah dilakukan. Maka media digital berbasis animasi 2D pada iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*” ini dinyatakan Sangat Layak untuk digunakan dan disebarluaskan.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, produk akhir dari penelitian ini berupa video iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*” berbasis animasi 2D. Produk ini dikembangkan sebagai penyempurnaan media edukasi seputar *bullying* yang telah ada, dan juga menjadi solusi atas permasalahan *bullying* yang terjadi di lingkungan pendidikan. Media digital berbasis animasi 2D pada iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*” dapat membantu peserta didik dalam mempelajari edukasi seputar *bullying* seperti: pengertian *bullying*, penyebab terjadinya *bullying*, jenis-jenis *bullying*, dampak *bullying*, pencegahan *bullying*, pengaruh *bystander* dalam *bullying*, dan ajakan untuk *stop bullying*. Media ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan media sosial Youtube.

### 5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka berikut ini beberapa saran yang hendak disampaikan:

1. Hasil pengembangan media digital berbasis animasi 2D pada iklan layanan masyarakat "*Stop Bullying*" dapat diterapkan pada lembaga pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi dalam proses pembelajaran di kelas guna memaksimalkan kegiatan pembelajaran tentang edukasi seputar *bullying*.
2. Bagi peserta didik yang telah melihat dan mempelajari media tersebut, hendaknya dapat menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan pendidikan.
3. Bagi peneliti yang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang serupa hendaknya dapat meningkatkan kualitas media, baik dari segi tampilan maupun materi dan cakupan yang lebih luas dari penelitian sebelumnya.

