

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan tahap perancangan dan pembuatan skripsi video *motion graphics* interaktif pengenalan alat dan bahaya listrik yang dilanjutkan dengan tahap uji coba dan analisa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Video *motion graphics* interaktif pengenalan alat dan bahaya listrik dari penilaian ahli materi skor yang diperoleh termasuk kategori layak yang berada pada rentang $3,5 < \bar{X} \leq 3,75$ dan menurut ahli media berada pada rentang $\bar{X} > 3,75$ termasuk dalam kategori sangat layak.
2. Siswa sangat menyukai belajar menggunakan media pembelajaran video *motion graphics* interaktif. Evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran dapat dijawab oleh siswa dengan cepat dan benar. Hasil penilaian angket minat yang diberikan untuk 27 siswa memperoleh skor 3,77 berada pada rentang $\bar{X} > 3,75$ termasuk dalam kategori sangat baik.
3. Tingkat keahaman siswa yang diukur dengan kuisioner pengetahuan yang diberikan diperoleh prosentase 27% siswa yang tidak paham dan 10% paham mengenai alat dan bahaya listrik tanpa media pembelajaran, sedangkan setelah diberikan media pembelajaran diperoleh prosentase 52% dari 27 siswa.
4. Video *motion graphics* interaktif pengenalan alat dan bahaya listrik menurut ahli media dan materi sudah informatif dan dari segi visualisasi dan tampilan sanagat menarik.
5. Video game edukatif ini di distribusikan pada PC sekolah MI Muhammadiyah Golokan sidayu sebagai bahan media pembelajaran sekolah.

5.2 Saran

Dari hasil pembuatan proyek akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan dan dimungkinkan untuk pengembangan lebih lanjut. Oleh karenanya dirasa perlu memberi saran, yaitu:

1. Game edukatif tersebut dapat dikembangkan sesuai tujuan dari developer, yang bertujuan untuk memberikan setiap anak pengetahuan. Dari hasil pengembangan tersebut juga dapat membantu setiap orang tua memberi peringatan terhadap anak-anak mereka, karena dengan dikembangkannya video *motion graphic* interaktif ini yang memiliki nilai sangat layak yaitu rentang $\bar{X} > 3,75$. Maka diharapkan untuk pengembang dapat memberi pengetahuan terhadap anak-anak.
2. Video interaktif merupakan media yang mudah di terima oleh anak-anak, sehingga Video Game Edukatif tersebut mudah juga disukai oleh anak-anak, namun tetap diharapkan bimbingan orang tua untuk mendampingi anak-anak dalam bermain.
3. Melihat perkembangan jaman saat ini, media belajar tidak hanya dari buku dan guru. Namun belajar aktif dengan beberapa game atau video interaktif dapat membantu perkembangan anak-anak. Oleh karena itu, video game edukatif ini merupakan sarana yang tepat untuk membimbing anak-anak untuk belajar dan mengembangkan bakat yang di miliki setiap anak dengan jangka waktu yang tidak berlebihan.