

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian karya inovatif ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpakaian sendiri pada anak usia 4-5 tahun. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat mengenalkan macam-macam kancing serta cara penggunaan pakaian dan juga dapat memberikan pengalaman anak secara langsung mengenai kegiatan berpakaian sendiri yang tidak hanya untuk melatih aspek perkembangan motorik halus tetapi dapat melatih aspek perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Produk media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) dikembangkan dan diberi penilaian oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba pada anak usia 4-5 tahun sebanyak 5 orang anak di TK Hidayatut Thalibin, Cilandak, Jakarta Selatan. Berdasarkan dari penilaian ahli materi dan ahli media, presentase yang diperoleh pada penilaian ahli materi adalah 87,5% media sesuai dengan materi keterampilan berpakaian sendiri, sedangkan rata-rata penilaian ahli media adalah 95% media sesuai dengan nilai guna, kualitas, bentuk dan ukuran serta kesesuaian dengan sasaran usia. Berdasarkan penilaian yang telah peneliti jabarkan, maka penilaian media pembelajaran Kotak Kejutan (KOJUT) secara keseluruhan dinyatakan sangat layak.

Setelah dilaksanakan penilaian media oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran Kotak Kejutan (KOJUT) di uji coba kepada 5 orang anak berusia 4-5 tahun di TK Hidayatut Thalibin, Cilandak, Jakarta Selatan. Hasil instrument evaluasi uji coba pada anak diperoleh

presentase sebesar 88% anak mampu dalam meningkatkan keterampilan berpakaian sendiri melalui media KOJUT (Kotak Kejutan). Berdasarkan hasil presentase tersebut dinyatakan bahwa kriteria media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) dikategorikan dalam kriteria sangat layak. Keseluruhan penilaian dan uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) dapat dijadikan media pembelajaran berbentuk kotak yang didalamnya terdapat papan pengenalan kancing dan pakaian asli yang menarik untuk melatih keterampilan berpakaian sendiri pada anak usia 4-5tahun.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil pengembangan produk karya inovatif yang telah dilakukan, media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) dapat digunakan oleh orang tua/pendidik pada pembelajaran yang dilakukan di rumah maupun di sekolah sebagai sumber belajar untuk anak usia 4-5tahun. Orang tua/pendidik dapat menggunakan media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) untuk melatih keterampilan berpakaian anak usia 4-5tahun saat anak melakukan kegiatan bermain.

Media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) selain untuk mengembangkan aspek motorik halus melalui kegiatan keterampilan berpakaian sendiri, media pembelajaran ini juga mampu mengembangkan beberapa aspek perkembangan lainnya seperti pertama mengembangkan aspek kognitif, dalam media ini terdapat macam-macam kancing sehingga dapat digunakan oleh orang tua/pendidik untuk anak mencocokkan antara kancing dengan lubang kancing yang sesuai. Kedua mengembangkan aspek bahasa, dalam media ini terdapat papan pengenalan kancing, pakaian asli dan aturan permainan sehingga pada saat anak melakukan kegiatan anak dapat

menambah perbendaharaan kata, mengerti perintah yang diberikan serta bertanya dan menjawab pertanyaan dengan kalimat yang benar. Ketiga mengembangkan aspek sosial emosional pada anak, dalam media ini anak akan dapat memiliki sikap mandiri, memiliki sikap gigih serta menjaga diri sendiri.

Media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) dapat digunakan dan dimainkan dimana saja. Media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) hanya dapat digunakan oleh satu orang anak. selain itu, media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) dilengkapi dengan buku pedoman penggunaan yang dapat digunakan untuk memahi cara penggunaan media KOJUT (Kotak Kejutan). Media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpakaian sendiri pada anak usia 4-5tahun.

C. Saran

Beberapa saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan). Sara dari peniliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi orang tua/pendidik, diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) pada anak usia 4-5tahun sebagai media pembelajaran keterampilan berpakaian sendiri. Pada saat menggunakan media KOJUT (Kotak Kejutan) diharapkan melaksanakan sesuai dengan buku pedoman penggunaan serta damping dan bombing anak saat menggunakan media.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran KOJUT (Kotak Kejutan) yang lebih beragam dan menarik serta termotivasi lagi bagi anak.

