

BAB V

Kesimpulan, Implikasi, dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang didapat dari pengembangan program ini menghasilkan produk berupa Buku Panduan Program Bermain Kreatif Mitigasi Bencana Letusan Gunung Api dan Video Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap anak dalam menghadapi bencana letusan gunung api untuk anak usia 5 – 6 tahun. Produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan sesuai dengan minat dan karakteristik perkembangan peserta didik. Dengan adanya pengembangan program ini, diharapkan program ini dapat dijadikan alternatif dan memberikan kontribusi untuk pendidik dalam mengimplementasikan mitigasi bencana letusan gunung api dalam proses pembelajaran.

Pengembangan Buku Panduan Program Bermain Kreatif Mitigasi Bencana Letusan Gunung Api dan Video Pembelajaran Interaktif telah melalui beberapa tahap pengembangan. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap pengembangan yaitu *Analyse* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Setiap tahapan

dilalui untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menyebar angket ke lembaga PAUD guna mengetahui gambaran kondisi awal penerapan program mitigasi bencana letusan gunung api bagi anak usia dini di lembaga PAUD. Hasil menunjukkan pendidikan kebencanaan untuk anak usia dini di lembaga PAUD masih belum terlaksana secara merata sesuai prinsip pembelajaran anak usia dini. Program kegiatan bermain kreatif mitigasi bencana letusan gunung api dipilih sebagai materi yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selanjutnya peneliti membuat rancangan dan mulai mengembangkan produk dari pembuatan *storyboard* buku dan juga video. Kemudian peneliti menyusun instrument uji coba produk agar selanjutnya produk dapat dinilai oleh *expert view*. Setelah mendapatkan penilaian, peneliti melakukan evaluasi dan perbaikan sesuai masukan *expert view* hingga produk layak untuk diimplementasikan pada anak usia 5 – 6 tahun.

Buku Panduan Program Bermain Kreatif Mitigasi Bencana Letusan Gunung Api dan Video Pembelajaran Interaktif telah diuji cobakan kepada 1 pendidik PAUD, 4 peserta didik usia 5-6 tahun, ahli media, dan ahli materi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan skala 1-4, wawancara, dan dokumentasi kepada peserta didik. Dari hasil uji coba yang dilakukan, diperoleh nilai keseluruhan dari pendidik sebesar 82,5%, dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun sebesar 96,4%,

hasil dari ahli media sebesar 100%, dan hasil dari ahli materi sebesar 91,67%. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, rata-rata nilai keseluruhan mendapatkan nilai sebesar 92,6%. Angka tersebut menunjukkan bahwa program mitigasi bencana letusan gunung api bagi anak usia dini dikategorikan sangat layak digunakan dan sudah berhasil mengembangkan pengetahuan dan sikap peserta didik dalam menghadapi bencana letusan gunung api.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti, produk ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai panduan kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan dalam membuat kegiatan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak dalam menghadapi bencana letusan gunung api. Buku Panduan Program Bermain Kreatif Mitigasi Bencana Letusan Gunung Api dapat digunakan pendidik di lembaga PAUD juga orang tua di rumah, Sementara itu Video Pembelajaran Interaktif dapat digunakan di mana saja dengan *gadget* sebagai media pendukungnya sehingga perlu pengawasan dari orang tua.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang dapat dijadikan masukkan dalam pengembangan Buku Panduan Program Bermain Kreatif Mitigasi Bencana Letusan Gunung Api dan Video Pembelajaran Interaktif bagi anak usia 5 – 6 tahun agar menjadi lebih baik yaitu sebagai berikut:

1. Buku Panduan Program Bermain Kreatif Mitigasi Bencana Letusan Gunung Api dan Video Pembelajaran Interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada saat membahas materi tertentu yang berkaitan dengan tema pembelajaran.
2. Pendidik disarankan dapat mengembangkan bahan belajar dan bermain yang lebih menarik perhatian anak.
3. Orang tua disarankan agar tetap mendampingi anak saat menggunakan media dikarenakan dalam penggunaannya menggunakan *gadget*.
4. Peneliti selanjutnya disarankan agar dapat mengembangkan produk dengan inovasi baru yang lebih menarik agar media yang dikembangkan dapat memiliki beragam manfaat bagi peneliti dan pengguna lainnya sehingga kemampuan anak dapat terstimulasi secara optimal.