

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, kesimpulan yang dihasilkan melalui pengembangan ini adalah pengembangan media wayang orang untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Pengembangan media wayang ini dapat dijadikan acuan sebagai kegiatan untuk menghasilkan media dalam rangka meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Pengembangan media wayang ini sudah menggunakan beberapa tahapan selama proses pengembangan. Pada proses pengembangan ini digunakan metode *Research and Development* untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang dianggap sangat efektif untuk membantu dalam pengembangan pembelajaran menggunakan metode R&D. Model ADDIE memiliki tahapan yaitu tahap analisis, tahap disain, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap evaluasi. Tahap analisis dimulai dari tahapan untuk menganalisis masalah pada anak di lingkungan Gading Raya yang bermain dirumah tidak memiliki kegiatan yang bervariasi sehingga peneliti mengadakan kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak. Tahap disain ini peneliti memulai dari rumusan tujuan, rancangan kegiatan pengembangan, dan rancangan

penilaian. Tahap pengembangan ini peneliti membagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Tahap implementasi yaitu pada tahap ini setelah produk siap akan diujicobakan pada beberapa anak. Tahap evaluasi akan dilakukan expert review oleh para ahli media dan ahli materi.

Melaksanakan dan Menerapkan Produk Pengembangan Media akan dilakukan Uji coba terhadap anak mengenai “pembuatan media wayang” sehingga menghasilkan data-data mengenai kualitas Media. Menilai Keefektifan Media. Dari hasil uji coba yang dilakukan oleh ahli dan pengguna terhadap media dapat disimpulkan bahwa: Ahli Materi I mendapatkan rata-rata 4 artinya sangat sesuai, Ahli Materi II mendapatkan rata-rata 3,5 artinya sesuai, Ahli Media mendapatkan rata-rata 3,5 artinya sesuai, Pengguna mendapatkan rata-rata 3,2 artinya sesuai

## **B. Implikasi**

Hasil dari penelitian pengembangan ini memberikan beberapa implikasi, diantaranya yaitu: **Anak di lingkungan masyarakat di Gading Raya I RT 09 RW 014**, Pengembangan media wayang orang ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun namun disesuaikan dengan materi dan usia anak. Serta dengan kegiatan ini diharapkan anak dapat lebih bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran dengan penggunaan media.

**Pengembangan Produk Lainnya**, dalam pengembangan produk lainnya maka dapat dijadikan penelitian ini sebagai salah satu bahan pertimbangan untuk mengembangkan produk yang sama.

**Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**, Penelitian ini dapat dijadikan acuan maupun perbandingan terhadap penelitian yang sejenis bagi peneliti selanjutnya atau mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

### **C. Saran**

Adapun saran yang dapat diberikan dari penelitian pengembangan media wayang ini, yaitu: **Untuk anak di lingkungan masyarakat di RT 09 RW 014**, pengembangan media wayang ini dapat membantu anak untuk menciptakan sebuah pembelajaran dengan kegiatan yang menarik sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak dengan menghasilkan sebuah produk.

**Untuk peneliti selanjutnya**, dapat menambahkan teori untuk penelitian selanjutnya serta dapat mengembangkan media wayang yang lebih menarik untuk anak.