

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media digital yaitu berupa video animasi, poster, dan buku digital yang juga ditunjang oleh dokumen kegiatan belajar yaitu berupa RPPM (rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan) dan RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian), selain itu juga menghasilkan buku panduan sebagai pendukung dari penggunaan media digital untuk digunakan orang tua saat di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kegiatan belajar berbasis media digital untuk menstimulasi keterampilan makan dan minum anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dikembangkan untuk mengenalkan pengetahuan kepada anak usia 4-5 tahun mengenai keterampilan makan dan minum.

Pada penelitian ini pun, produk yang dihasilkan sudah mendapat penilaian dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, perwakilan pendidik di Lembaga PAUD, dan *content creator*. Menurut penilaian dari ahli materi didapatkan nilai yaitu sebesar 62,5% dengan kategori layak, penilaian dari ahli media yaitu sebesar 75% dengan kategori sangat layak, penilaian dari dua orang pendidik di Lembaga PAUD yaitu sebesar 90,5% dengan kategori sangat layak, dan terakhir yaitu penilaian buku panduan dari *content creator* yaitu sebesar 95% dengan kategori sangat layak, lalu dari hasil uji coba dengan 4 orang anak usia 4-5 tahun diperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat layak, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa pengembangan kegiatan belajar berbasis media digital untuk menstimulasi keterampilan makan dan minum anak usia 4-5 tahun dapat dikatakan sangat layak.

Berdasarkan proses atau tahapan model ADDIE yang sudah dilakukan, menunjukkan bahwa media digital berupa video animasi, poster, dan buku digital dapat digunakan dalam kegiatan belajar berbasis media digital yang dapat menstimulasi pengetahuan mengenai keterampilan makan dan minum pada anak usia 4-5 tahun.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, produk dapat digunakan sebagai kegiatan belajar berbasis media digital yang menyenangkan bagi anak usia 4-5 tahun untuk memberi pengetahuan mengenai keterampilan dalam kegiatan makan dan minum. Produk media digital berupa video animasi, poster, dan buku digital ini memanfaatkan tokoh, penggambaran, warna, dan juga suara yang menarik bagi anak yang melihat dan menontonnya sehingga membuat anak tidak akan cepat merasa bosan. Pada penggunaan media digital pun terbilang sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh pendidik maupun orang tua untuk menstimulasi pengetahuan anak tentang keterampilan makan dan minum. Selain itu, penggunaan media digital dari segi waktu dan tempat juga dikatakan lebih fleksibel karena produk yang mudah diakses, maka dapat digunakan kapan dan dimana saja oleh para pendidik maupun orang tua untuk ditampilkan kepada anak.

Dokumen kegiatan belajar dan juga media digital dapat digunakan oleh pendidik di Lembaga PAUD sebagai kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan kepada anak. Selain itu juga orang tua dapat memanfaatkan media digital berupa video animasi, poster, dan buku digital sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi anak di rumah. Penggunaan media digital juga dilengkapi dengan buku panduan yang digunakan untuk memudahkan orang tua saat ingin mengakses media digital dan disertai juga cara penggunaannya.

### C. Saran

Pada penelitian ini terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan masukan kedepannya dalam pengembangan media digital yang serupa berdasarkan hasil pengembangan produk yang telah dilakukan oleh peneliti. Berikut adalah saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yaitu :

#### 1. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menciptakan atau menambahkan kegiatan baru untuk menstimulasi pengetahuan anak mengenai kegiatan makan dan minum untuk di dokumen kegiatan belajar agar kegiatan menjadi lebih bervariasi dan pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Pendidik dapat mengembangkannya dengan lebih baik lagi dan tidak hanya terpaku pada dokumen kegiatan belajar yang sudah dibuat oleh peneliti.

#### 2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan tidak hanya sekedar menampilkan media digital dan anak melihat nya sendirian namun sebaiknya orang tua harus selalu mendampingi dan memberi stimulasi atas media digital yang diberikan kepada anak. Pemberian stimulasi berupa memberi penjelasan lebih mengenai isi materi yang ada di media digital dan melakukan tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak mengenai isi materi dari media digital tersebut. Selain itu juga orang tua diharapkan selalu mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* pada saat untuk mengakses media digital agar *gadget* digunakan pada semestinya dan tidak berlebihan.

#### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih mengembangkan kegiatan belajar berbasis media digital dengan kegiatan dan media digital yang lebih bervariasi dan juga melakukan riset yang lebih mendalam

mengenai materi keterampilan makan dan minum untuk anak agar isi materi dapat tepat sasaran bagi pembaca.

