

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pada penelitian pengembangan ini telah dihasilkan buku panduan berjudul **Buku Panduan Fasilitator Bermain Untuk Kegiatan *Playdate* di Ayo Main** yang ditujukan untuk fasilitator bermain. Buku panduan ini menjadi salah satu upaya untuk memfasilitasi belajar fasilitator bermain mengenai gambaran awal tentang kegiatan *playdate*, karakteristik *playdate* Ayo Main, karakteristik peserta *playdate*, serta fungsi dan langkah-langkah menerapkan tugas fasilitator bermain di Ayo Main.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE yang termasuk model pengembangan sistem pembelajaran berorientasi sistem. Model ADDIE merupakan serangkaian tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut ringkasan dari proses pengembangan buku panduan:

1. **Analyze (Analisis)**

Pada tahap analisis, sebelum dilakukan analisis mengenai buku panduan yang sesuai, dilakukan analisis kinerja kepada pemimpin komunitas untuk mengetahui kesenjangan kinerja dan

penyebabnya. Setelah diketahui kemudian dapat ditentukan intervensi yang sesuai. Intervensi yang ditetapkan ialah buku panduan. Selanjutnya dilakukan analisis tugas dan analisis masalah yang digunakan pengembang untuk merancang isi buku panduan. Kemudian dilakukan analisis mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan gaya belajar fasilitator bermain.

Hasilnya adalah buku panduan dianggap sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar fasilitator bermain.

2. *Design (Desain)*

Analisis yang dilakukan pada tahap analisis menghasilkan rumusan tujuan umum dan tujuan khusus buku panduan yang kemudian didesain lebih rinci. Pada tahap desain, dilakukan perancangan mengenai materi-materi yang memenuhi tujuan dari buku panduan, rancangan fisik buku dan rancangan bentuk evaluasi.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan produk buku panduan melalui kegiatan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Kegiatan yang dilakukan saat pra produksi ialah menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk

menyusun buku, seperti materi, foto, ilustrasi, software Adobe Photoshop CS5 yang sudah diinstal, dan Microsoft Word.

Kegiatan yang dilakukan saat produksi ialah menyusun materi yang disesuaikan dengan foto dan ilustrasi, membuat desain tampilan sampul dan tampilan isi buku panduan, dan menyusun kisi-kisi serta instrumen penilaian sebagai panduan evaluasi.

Pada bagian pasca produksi, dilakukan pencetakan contoh produk buku panduan dan validasi instrumen kepada ahli.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap selanjutnya setelah pengembangan ialah mengimplementasikan produk buku panduan pada pengguna buku panduan. Namun pada prosesnya, implementasi tidak dapat dilakukan secara langsung karena keterbatasan waktu peneliti. Namun produk yang sudah jadi akan diujicobakan melalui uji coba *one-to-one* dengan responden 3 orang fasilitator bermain dan *field test* pengamatan kepada 3 orang fasilitator bermain. Sebelum diujicobakan, produk yang sudah jadi dievaluasi terlebih dahulu kepada ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi yang dilakukan merupakan evaluasi formatif. Hasil dari evaluasi *expert review* oleh ahli materi ialah **3,4** atau **sangat baik**. *Expert review* oleh ahli media pembelajaran sebesar **3,58** atau **sangat baik**. *Expert review* oleh ahli desain pembelajaran bernilai **3,0** atau **baik**. Secara keseluruhan, hasil dari *review* para ahli **3,33** atau **sangat baik**.

Uji coba *one-to-one* dilakukan kepada tiga orang fasilitator bermain yaitu Intania dengan hasil **3,56** atau **sangat baik**, Ghassani menilai buku panduan dengan hasil **4,0** atau **sangat baik**, dan Teguh menilai buku panduan dengan hasil **2,73** atau **baik**. Ketiga responden ini telah memfasilitasi kegiatan *playdate* Ayo Main minimal dua kali. Ketiga uji coba secara *one-to-one* menghasilkan rata-rata nilai **3,32** atau **sangat baik**.

Evaluasi ketiga ialah *field test* dengan subjek pengamatan terhadap Via, Discha, Nooval yang telah memfasilitasi kegiatan *playdate* Ayo Main sebanyak 6 kali. Hasil pengamatan dan penilaian oleh pemimpin komunitas, setelah menggunakan buku panduan fasilitator bermain untuk kegiatan *playdate* Ayo Main, ketiga fasilitator bermain telah menerapkan tugas fasilitator bermain sebagai

narasumber dan sebagai penggerak dalam kegiatan *playdate* sesuai dengan anjuran dan urutan dalam buku panduan.

Dari ketiga jenis evaluasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa buku panduan dapat digunakan oleh fasilitator bermain untuk memfasilitasi belajar mengenai kegiatan *playdate* Ayo Main dan tugas fasilitator bermain pada kegiatan *playdate*.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Komunitas Ayo Main
 - a. Buku panduan ini dapat digunakan komunitas Ayo Main sebagai media pembelajaran untuk membelajarkan fasilitator bermain baru atau relawan yang akan memfasilitasi kegiatan bermain di Ayo Main.
 - b. Buku panduan ini dapat mempermudah komunitas Ayo Main dalam menyampaikan tujuan bermain terkait visi dan misi komunitas Ayo Main yang dituju.
2. Fasilitator Bermain di Ayo Main
 - a. Buku panduan ini dapat digunakan fasilitator bermain baru sebagai pengantar untuk memahami kegiatan *playdate* Ayo Main dan fungsi serta tugas fasilitator bermain sebelum melakukan kegiatan *playdate*.

- b. Buku panduan ini dapat digunakan fasilitator bermain lama untuk mengulang kembali informasi yang diperlukan saat mengalami masalah atau kendala dalam memfasilitasi bermain.
- 3. Pengembang produk media pembelajaran sejenis
 - a. Buku panduan ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau referensi untuk mengembangkan produk media pembelajaran buku panduan.
- 4. Bidang Ilmu Teknologi Pendidikan
 - a. Penelitian pengembangan ini dapat menjadi salah satu referensi bacaan terkait pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan di program studi Teknologi Pendidikan Universitas Jakarta
- 5. Komunitas Bermain Anak Usia Dini
 - a. Buku panduan ini dapat dijadikan referensi bagi komunitas lain untuk mengembangkan buku panduan untuk fasilitator bermain.

C. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan dari penelitian pengembangan buku panduan fasilitator bermain, diantaranya:

1. Komunitas Ayo Main

- a. Buku panduan fasilitator bermain dapat dikembangkan seterusnya sesuai dengan kebutuhan komunitas dan permasalahan yang dialami fasilitator bermain, sehingga buku panduan tetap dapat terus digunakan dan memudahkan fasilitator bermain dalam menjalankan tugasnya.
 - b. Dapat mengembangkan buku panduan untuk kegiatan-kegiatan Ayo Main lainnya yang memerlukan media pembelajaran yang memudahkan fasilitator bermain maupun peserta bermain.
2. Untuk Penelitian Pengembangan Buku Panduan Selanjutnya
- a. Melaksanakan penelitian dengan waktu yang cukup memadai sehingga dapat dilakukan penelitian lebih mendalam.
 - b. Dapat menguji keefektivitasan buku panduan dari pihak yang difasilitasi.