

BAB V

KESIMPULAN,IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian,temuan dan pembahasan yang telah diuraikan oleh peneliti pada bab sebelumnya, maka dapat diperoleh simpulan,implikasi,dan saran sebagai berikut :

1. Pengembangan alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) menggunakan metode penelitian Design and Developmen dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan 1) Analisis (*Analysis*) Terhadap suatu kondisi media pembelajaran disuatu lembaga PAUD di lingkungan sekitar masih terlihat minim sekali pembelajaran hanya mengandalkan video dan pemeriksaan gigi berkala yang belum berdampak pada perilaku anak. Kondisi ini menegaskan kebutuhan akan media pembelajaran interaktif berbasis pengalaman nyata, sehingga dikembangkanlah alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) sebagai solusi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar setempat untuk mencapai perkembangan anak yang optimal. 2) Perancangan (*Design*) membuat beberapa desain media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi). 3) Pengembangan (*Development*) pembuatan produk yang dikembangkan yaitu media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) dengan melakukan uji validasi oleh ahli media dan materi dengan mendapatkan nilai yang sangat baik,media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi), memperoleh nilai yang sangat baik,memperoleh hasil 100% dengan kategori sangat layak. 4) Implementasi (*Implementation*) penggunaan media dilakukan pada anak usia 4-6 tahun untuk menambahkan pengetahuan anak dalam menjaga kebersihan gigi dengan mendapatkan hasil yang optimal, hasil yang diperoleh yaitu 94% dengan kriteria berkembang sangat baik,dan respon pendidik yang memberikan respon yang positif terhadap media yang dikembangkan. Sehingga media Alat Permainan Edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) dapat digunakan sebagai media pembelajaran. 5) Evaluasi (*Evaluation*) pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terkait konsep yang akan digunakan yang awalnya menggunakan sistem tempel

kuman menggunakan magnet menjadi menambahkan permainan mengklasifikasikan makanan yang sehat dan tidak sehat untuk gigi. Adapun materi yang terkandung dalam media ini berfokus untuk menambahkan pengetahuan dalam menjaga kebersihan gigi pada anak usia 4-6 tahun. Sehingga media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Berdasarkan hasil uji coba penggunaan media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) untuk menambahkan pengetahuan anak dalam menjaga kebersihan gigi pada usia 4-6 tahun memperoleh nilai dengan presentase sebesar 94% dengan kriteria “Berkembang Sangat Baik”. Hasil wawancara siswa menunjukkan bahwa semua anak menyukai media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) terlihat pada saat penggunaan media anak sangat antusias, tertarik, sangat aktif, bahkan ingin membawa pulang media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) ini, selain itu terlihat pada setiap anak dapat menggunakan media ini dengan sangat baik. Adapun respon guru melalui wawancara menunjukkan bahwa media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) mudah digunakan, menarik perhatian anak, serta media ini dapat membantu guru dalam menjaga kebersihan gigi pada anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menambahkan pengetahuan anak dalam menjaga kebersihan gigi pada usia 4-6 tahun.

3. Media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) ini dilakukan hasil uji kelayakan media (validasi) oleh expert judgment yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli validator instrumen. Hasil uji kelayakan dari ahli media mendapatkan perolehan skor dengan presentase sebesar 100% dengan kualifikasi “Sangat Layak”. Kemudian hasil validasi ahli materi mendapatkan perolehan skor dengan presentase sebesar 93% dengan kualifikasi “Sangat Layak”. Kemudian hasil validasi oleh ahli instrumen penelitian memperoleh hasil yang layak digunakan untuk mengambil data. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji kelayakan dari para expert judgment, media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) sangat layak. Kelayakan tersebut diperoleh berdasarkan pada indikator yang sudah ditetapkan pada setiap angket dari setiap ahli validasi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti pada bab sebelumnya, terdapat implikasi sebagai berikut :

Media pembelajaran alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) dapat mengembangkan aspek perkembangan fisik-motorik halus dan kognitif pada anak dalam menambahkan pengetahuan anak menjaga kebersihan gigi pada usia 4-6 tahun. Khususnya kemampuan yang ingin dicapai anak dapat mengetahui langkah ataupun cara menyikat gigi yang benar,serta dapat membedakan makanan dan minuman yang baik dan buruk untuk kebersihan gigi mereka. Media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) membuat anak antusias serta menambahkan minat anak dalam menggunakan media tersebut. Hal ini karena media yang dirancang belum ditemui oleh anak sebelumnya sehingga anak-anak sangat tertarik dalam memainkan media tersebut. Media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) dapat menjadi inspirasi bagi guru dalam membantu anak menambahkan pengetahuan menjaga kebersihan gigi dengan cara yang sederhana sehingga dipahami oleh anak dengan cara yang menyenangkan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi pendidik dan pihak sekolah dapat memanfaatkan media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan khususnya dalam membantu menambahkan pengetahuan anak dalam menjaga kebersihan gigi .
2. Bagi peneliti selanjutnya media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan media yang dapat menunjang khususnya dalam menambahkan pengetahuan anak untuk menjaga kebersihan gigi,serta dapat dikembangkan lebih lanjut dengan ruang lingkup yang lebih luas agar memperoleh kebermanfaat yang lebih optimal.
3. Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemui, peneliti merekomendasikan beberapa hal untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu :
 - a. Dalam pengembangan alat permainan edukatif *Simulasi Sikat Gigi*, media

sebaiknya dirancang agar dapat digunakan tidak hanya secara individu, tetapi juga secara berkelompok. Hal ini penting karena pembelajaran berkelompok dapat menumbuhkan interaksi sosial, kerja sama, serta menambahkan motivasi anak dalam menjaga kebersihan gigi.

b. Uji coba jangka panjang dan cakupan lebih luas
Penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji coba dalam jangka waktu yang lebih panjang dan diimplementasikan pada berbagai daerah dengan karakteristik berbeda. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media secara lebih menyeluruh serta memastikan permainan dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Dengan demikian, media tidak hanya bermanfaat di satu sekolah, tetapi juga relevan untuk digunakan di berbagai lembaga PAUD