

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer bagi anak usia dini untuk mempermudah dan meningkatkan minat belajar. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana proses analisis kebutuhan materi pada pengembangan media pembelajaran *Nature Educate World* (NEW), Bagaimana proses desain dan pengembangan media, Bagaimana hasil validasi ahli materi pembelajaran dan ahli media, Bagaimana respon pengguna terhadap media “NEW”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses penentuan materi pelajaran untuk media pembelajaran berbasis komputer *Nature Educate World* (NEW) untuk anak usia dini dilakukan melalui 4 tahapan yang di adaptasi dari Alessi & Trollip (1985), namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 3 tahapan yaitu studi literatur, wawancara ahli materi, dan penentuan materi. Dikarenakan informasi mengenai isi materi dan cara penyampaian materi sudah sepenuhnya peneliti temukan melalui kegiatan studi literatur dan telah diverifikasi oleh ahli materi, sehingga peneliti tidak melakukan tahap *brainstorming*.
2. Proses desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer *Nature Educate World* (NEW) dilakukan melalui empat tahapan yaitu identifikasi masalah, penentuan tujuan, desain media seperti pembuatan RPP, GBPM, flowchart, dan storyboard dan pengembangan media. Tahapan yang dilakukan peneliti pada proses desain dan pengembangan diadaptasi dari tahapan pengembangan media model Ken Peffers dkk. dan konsep perencanaan dan produksi pembelajaran berbasis komputer menurut Rusman.
3. Berdasarkan dari respon pengguna ketika penerapan media “NEW” mendapatkan respon positif dengan diberikannya feedback dari pengguna kepada peneliti melalui angket. Kemudian hasil tersebut

menunjukkan media “NEW” layak untuk dikembangkan dan diimplementasikan sebagai media pembelajaran anak usia dini.

4. Berdasarkan pada hasil penilaian oleh pengguna terhadap media pembelajaran berbasis komputer *Nature Educate World (NEW)* memperoleh skor rata-rata pada kategori “sangat baik”. Perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan oleh pengguna sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar anak usia dini.

## **B. Saran**

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan diantaranya :

### 1. Untuk Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media *Nature Educate World (NEW)* untuk membantu proses pembelajaran di PAUD. Selain itu, Penelitian ini juga diharapkan dapat menginspirasi guru untuk lebih banyak mengembangkan media pembelajaran lainnya untuk PAUD.

### 2. Untuk Orang Tua

Dapat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer *Nature Educate World (NEW)* sebagai media untuk membantu kegiatan belajar mengenal hewan bagi anak usia dini ketika dirumah.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain dan dapat digunakan sebagai tambahan referensi untuk penelitian pengembangan media berbasis komputer lainnya. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat disempurnakan dari perspektif, ide, dan pandangan yang berbeda misalnya terhadap dampak media pembelajaran berbasis komputer, kemudian keanekaragaman media pembelajaran untuk anak usia dini, dan lainnya. Sehingga dapat berkontribusi lebih dari perspektif yang berbeda.