BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran dampak negatif *gadget* pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, dapat disimpulkan bahwa:

1. Validasi Ahli Menunjukkan Kelayakan Video

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan dengan model ADDIE termasuk dalam kategori layak dan sangat layak sebagai media pembelajaran, dengan persentase kelayakan masing-masing 100% untuk materi dan 84% untuk media. Produk ini memenuhi standar pendidikan anak usia dini. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai pretes sebesar 45,7 dan postes sebesar 87, yang menandakan efektivitas video animasi dalam meningkatkan pemahaman anak.

2. Penggunaan Media Video Efektif dalam Pembelajaran

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran telah terbukti meningkatkan pemahaman anak-anak tentang pembelajaran dampak negatif *gadget*. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil *posttest* dibandingkan dengan *pretest*, di mana anak-anak sudah tahu tentang jenis-jenis *gadget* serta manfaat dan fungsinya, dampak negatif penggunaan *gadget*, dan batas waktu penggunaan *gadget*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat mengintegrasikan materi pembelajaran tentang dampak negatif *gadget* ke dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan usia anak. Sekolah juga disarankan untuk memanfaatkan media video edukatif sebagai alat bantu ajar agar anak lebih mudah memahami informasi melalui tampilan visual yang menarik. Selain itu, pelatihan bagi guru mengenai pemanfaatan media digital secara efektif dan aman juga sangat penting, agar proses pembelajaran tetap terkendali dan sesuai tujuan.

2. Bagi Pendidik atau Guru PAUD

Para pendidik diharapkan dapat berperan aktif dalam menyampaikan informasi kepada orang tua mengenai pentingnya membangun interaksi langsung dan melibatkan anak dalam kegiatan bermain yang mendukung perkembangan fisik, kognitif, dan emosional. Selain itu, guru juga dapat memasukkan pembelajaran tentang dampak negatif *gadget* ini dalam kurikulum.

3. Bagi Orang Tua

Diharapkan Orang tua untuk lebih selektif dan berhati-hati dalam memberikan akses terhadap *gadget* kepada anak. Upaya pengawasan yang konsisten serta penetapan batasan waktu penggunaan sangat penting dilakukan

guna mencegah dampak negatif seperti, gangguan pada mata, keterlambatan perkembangan bahasa, menurunnya kemampuan fokus, serta gangguan dalam aspek sosial dan emosional anak.

4. Bagi Peneliti

Penelitian lanjutan diharapkan mampu memperluas penelitian ini dengan mengeksplorasi hubungan antara frekuensi penggunaan *gadget* dan berbagai aspek perkembangan anak lainnya secara lebih mendalam, termasuk perkembangan kognitif, kemampuan sosial, serta keterampilan motorik.