

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Metode pendidikan montessori merupakan metode pendidikan anak yang dapat membantu orang tua memahami keunikan dan kebutuhan dalam diri anak mereka, metode ini juga membantu anak dalam mengenal kemampuan dalam diri mereka. Dalam metode ini kemampuan motorik halus, kasar, dan kecerdasan emosi anak akan di asah dengan mengasah kemampuan motorik kasar anak dapat melakukan kegiatan fisik dengan baik sehingga mengurangi resiko terjadinya cedera bagi anak ketika melakukan kegiatan bermain, dengan mengasah kemampuan motorik halus anak dapat mengerjakan aktivitas yang membutuhkan presisi atau detail dengan lebih baik, dan dengan melatih kecerdasan emosi anak dapat belajar untuk memahami emosi dalam diri mereka dan menghargai emosi yang dirasakan oleh orang disekitar mereka.

Sayangnya, tidak banyak orang tua yang memahami kelebihan dari metode pendidikan ini, berdasarkan hasil riset yang dilakukan penulis kepada orang tua pada usia 25-35 tahun walau sebagian dari mereka sudah mengetahui tentang metode pendidikan ini namun tidak semua orang tua menerapkan metode pendidikan ini dalam mendidik anak mereka di rumah hal ini disebabkan karena tidak adanya media yang menyediakan informasi tentang kegiatan – kegiatan Montessori yang dapat diterapkan dirumah dan tidak semua orang tua memiliki waktu untuk mencari ide – ide kegiatan di internet.

Oleh karena itu, penulis membuat perancangan *website* yang menyediakan ide – ide kegiatan berbasis montessori yang dapat diterapkan di rumah. Dalam perancangan ini tidak hanya di berikan ide – ide kegaitan namun para orang tua juga dapat mengakses template kegiatan secara langsung dengan mengunduh di dalam laman *website*.

Dalam perancangan *website* ini penulis menggunakan metode Human Centered Desain yang terdiri atas tiga point penting yaitu *inspiration, ideation, dan implementation*. Pada tahap *inspiration* penulis melakukan pengumpulan data secara kualitatif melalui artikel dan jurnal yang membahas tentang montessori dan perkembangan anak usia dini. Selain itu penulis juga melakukan pengumpulan data secara kuantitatif dengan melakukan wawancara bersama ahli yaitu ibu Rieke selaku kepala sekolah dari JoMontessori, dan bersama para orang tua untuk mendapatkan *insight* dari mereka.

Setelah mendapatkan data yang diperlukan, perancangan dilanjutkan dengan tahapan *ideation* dalam tahapan ini penulis mengumpulkan data – data yang sudah didapatkan untuk merancang pembuatan Big Idea setelah mendapatkan Big Idea dilakukan pencarian *Tone and manner* kedua hal ini digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan *moodboard* untuk merancang aset visual yang dibutuhkan dalam perancangan *website*.

Setelah seluruh data untuk melakukan perancangan *website* sudah terpenuhi selanjutnya dilakukan tahap perancangan *website* hingga menjadi *prototype*, kemudian pada tahapan terakhir yaitu tahap *implementation* hasil *prototype* dari perancangan yang sudah di buat di implementasikan kepada audiens dalam kegiatan *live prototyping*, melalui kegiatan ini hasil feedback yang di dapatkan dari audiens di gunakan untuk melakukan *update* dan perbaikan dari *website* yang sudah di rancang. Melalui perancangan *website* ini, penulis berharap informasi yang disajikan dalam *website* dapat membantu para orang tua dalam mencari ide – ide kegiatan Montessori yang dapat di terapkan di rumah dengan nyaman dan mudah.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan proses perancangan *website* dari proses pengumpulan data hingga perancangan *prototype*, dan melakukan *live prototyping*. Berikut, beberapa saran bagi para peneliti yang ingin melakukan perancangan dengan mengangkat topik serupa,

- 1) Dalam pengumpulan data kuantitatif ada baiknya untuk melakukan observasi secara langsung ke sekolah Montessori dan sekolah nonmontessori.
- 2) Jika mengalami kesulitan dalam mengolah data yang sudah didapat, ada baiknya mencari teman atau kakak kelas yang dapat membantu mengarahkan pengolahan data dengan lebih terstruktur.
- 3) Sangat penting menjaga kesehatan fisik dan jasmani agar dapat melakukan penulisan dan pencarian data dengan lebih maksimal.
- 4) Dalam merancang media informasi, akan lebih baik jika dalam media yang di rancang juga diberikan bentuk kegiatan atau sebuah aset visual yang membuat user dapat turut melakukan interaksi.
- 5) Mempertimbangkan waktu pengerjaan karya dengan bijak agar waktu yang diberikan cukup untuk menyelesaikan perancangan karya hingga akhir.
- 6) Proses perancangan dan penulisan Tugas Akhir ini memiliki banyak kekurangan sehingga tidak dianjurkan untuk menjadi contoh penulisan bagi mahasiswa lain.

