

BAB V

PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Hasil motivasi belajar anak usia dini kelas B dalam kegiatan pembelajaran sebelum (*pre-test*) menggunakan komik digital di TK FM di Kecamatan Purwakarta termasuk kategori tinggi karena berada pada interval 65-85 dengan skor nilai rata-rata 74,5.
- 2) Hasil motivasi belajar anak usia dini kelas B dalam kegiatan pembelajaran sesudah (*post-test*) menggunakan komik digital di TK FM di Kecamatan Purwakarta mengalami peningkatan, yaitu termasuk ketegori sangat tinggi karena berada pada interval 85-100 dengan skor nilai rata-rata 88,5.
- 3) Penggunaan komik digital di TK FM di Kecamatan Purwakarta dengan menggunakan analisis statistika deskriptif dengan Uji *N-Gain* adanya perubahan dalam kategori “Sedang”, dan analisis statistika inferensial dengan Uji-t tidak adanya perubahan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran teknologi komik digital terhadap peningkatan motivasi belajar anak usia dini 5-6 tahun.

5.2. IMPLIKASI

Dari hasil penelitian, peneliti memiliki beberapa masukan yaitu :

- 1) Komik digital diharapkan dapat menjadi media kegiatan pembelajaran yang mudah dilaksanakan oleh guru sebagai modul digital karena dapat menerapkan unsur musik, animasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan ketertarikan belajar pada anak usia dini. Penggunaan komik digital yang dimplementasikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung diharapkan guru melakukan pendampingan, bimbingan dan mengontrol akitivitas anak padaa saat menggunakan komik digital.
- 2) Kepada pihak sekolah khususnya para guru TK FM seharusnya lebih mengembangkan media pembelajaran yang mendukung, membuat inovasi baru dalam perancangan media (tidak hanya menggunakan media yang itu-itu saja) agar motivasi belajar anak dapat meningkat dan proses pembelajaran terpenuhi dengan baik dan maksimal.

5.3. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian di TK FM di Kecamatan Purwakarta dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan komik digital yaitu sebagai berikut :

- 1) Kepala sekolah dan para guru, diharapkan untuk lebih banyak menggunakan media pembelajaran (salah satunya media pembelajaran teknologi) untuk menunjang kebutuhan pembelajaran anak, karena komik pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami materi. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu peserta didik untuk memahami suatu materi.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini tidak hanya menggunakan komik digital, banyak cara dan media pembelajaran teknologi yang lain yang bisa digunakan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar anak dengan variabel motivasi belajar anak usia dini agar bisa menjadi acuan dalam melakukan penelitian yang sesuai dengan perkembangan zaman pada saat yang akan datang. Ataupun apabila peneliti selanjutnya memilih komik digital diharapkan dapat mengoptimalkan media komik digital. Dan dalam pengimplementasian (pada saat *treatment* atau perlakuan) komik digital harus memerlukan waktu yang lebih lama pada saat penelitian agar adanya perbedaan yang sangat efektif dan signifikan.