

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis data yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan media buku cerita ini menggunakan metode *Educational Design Research* model Plomp yang terdiri dari 3 fase, yaitu fase pendahuluan (*preliminary phase*), fase pengembangan (*development or prototyping phase*), dan fase penilaian (*assessment phase*). Pada fase pendahuluan (*preliminary phase*) dilakukan pengamatan terhadap kebutuhan dan karakteristik anak sehingga pengembangan media dapat ditentukan. Pada fase pengembangan (*development or prototyping phase*), dilakukan pembuatan *storyboard*, prototipe media, pembuatan media melalui aplikasi *ibispaint X* dan *canva*. Hasil akhir prototipe media *shadow play book* menghasilkan 11 halaman dengan bahan *hardcover wind binding* laminasi *doff* ukuran B5 yang berisi cerita bergambar dan beberapa kegiatan sederhana untuk stimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy*. Media *shadow play book* ini divalidasi oleh ahli materi dan media dan melalui tahap revisi sesuai saran dan masukan ahli. Selanjutnya tahap terakhir yaitu fase penilaian (*assessment phase*), pada tahap ini media *shadow play book* diberikan kepada kepala sekolah dan guru untuk mendapat respon terkait media. Kemudian dilakukan uji coba penggunaan media kepada peserta didik untuk diuji secara langsung dan memperoleh data respon terkait media dan pencapaian perkembangan anak dalam menggunakan *shadow play book* yang telah dibuat.
- b. Hasil uji ahli materi dan media pada *shadow play book* memperoleh hasil yang memuaskan pada semua aspek penilaian. Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 90% dengan kualifikasi materi dalam media sangat layak. Namun, terdapat saran perbaikan untuk dapat memunculkan aspek *critical literacy* yang lebih mendalam baik itu dalam naskah cerita atau gambar. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh presentase 100% dengan kualifikasi media sangat layak. Dari hasil saran tersebut telah peneliti revisi

dengan baik sesuai masukan ahli media dan materi. Dari rata-rata hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan presentase 98% dengan kualifikasi “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media *shadow play book* layak digunakan dalam menstimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* anak usia 5-6 tahun.

- c. Hasil uji coba penggunaan media *shadow play book* menunjukkan bahwa nilai skor interpretasi capaian aspek pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* pada anak yang diperoleh melalui hasil coba penggunaan media *shadow play book* memperoleh nilai 80,22% dengan kategori "Sangat Baik". Sehingga hasil interpretasi yang diperoleh dari uji coba penggunaan menunjukkan bahwa media sangat layak dan mampu menstimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* anak usia 5-6 tahun dengan hasil sangat baik. data capaian pembandingan berupa hasil nilai skor interpretasi capaian aspek pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* pada anak tanpa menggunakan media *shadow play book* hanya memperoleh nilai 51,56%. Nilai tersebut apabila diinterpretasi pada pedoman interpretasi skor berada dalam kategori "Cukup Baik". Selisih dari sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan yaitu 28,66%. Jadi terdapat peningkatan apabila menggunakan *shadow play book* dalam menstimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* anak usia 5-6 tahun. Sebagai penguat kelayakan media juga dilihat dari respon guru terhadap media *shadow play book* untuk menstimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* yang menunjukkan persentase 95% dan respon kepala sekolah menunjukkan presentase 100%. Persentase tersebut dapat dijadikan penguat media dimana menunjukkan bahwa media *shadow play book* sangat layak digunakan. Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi kepada peserta didik, media *shadow play book* ini disukai oleh peserta didik, peserta didik sangat antusias dalam memainkannya karena buku sangat menarik dan belum peserta didik temui. Selain itu, perkembangan pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* anak dapat terstimulasi dengan baik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan dengan hasil penelitian, implikasi pada penelitian ini ialah pengembangan *shadow play book* untuk stimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* anak usia dini dikembangkan dengan baik sehingga media *shadow play book* ini layak digunakan. Media *shadow play book* dapat menjadi salah satu media yang digunakan guru untuk menstimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* pada anak usia 5-6 tahun, Media *shadow play book* juga dapat membuat peserta didik antusias dalam mengenal salah satu warisan budaya Indonesia yaitu permainan tradisional. Serta menarik bagi peserta didik karena mengandung cerita bergambar yang disajikan dengan konsep interaktif proyeksi bayangan seperti pementasan wayang.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat rekomendasi pengembangan produk yang perlu diperhatikan oleh pihak-pihak yang tertarik untuk mengembangkan produk media *shadow play book*, di antaranya:

- a) Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, dapat mengembangkan media *shadow play book* dengan menggunakan naskah cerita yang lebih panjang. Selain itu, akan lebih baik jika *shadow play book* ini dapat dikembangkan dengan mengangkat cerita pada tema-tema yang lebih bervariasi.
- b) Bagi guru atau pihak sekolah, dapat memaksimalkan pemanfaatan media *shadow play book* dalam menstimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* serta selalu memberikan pendampingan pada peserta didik agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.