

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media *magnetic card* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran pada pengenalan simbol huruf bagi anak usia 6 – 7 tahun. Hal tersebut disimpulkan pada beberapa hasil sebagai berikut:

- a) Desain pengembangan media *magnetic card* telah sesuai dengan karakteristik kebutuhan anak rentang usia 6 – 7 tahun pada pengenalan simbol huruf. Proses perancangan media *magnetic card* menggunakan metode *Educational Design Research* yang dikembangkan oleh Plomp terdiri dari 3 fase, yaitu : fase pendahuluan (*preliminary phase*), fase pengembangan (*development or prototyping phase*), dan fase penelitian (*assessment phase*). Pada fase pendahuluan, dilakukan pengamatan meliputi: analisis kebutuhan, analisis karakteristik anak, dan analisis lingkungan maupun kurikulum belajar anak. Hal ini dilakukan agar dapat menentukan sebuah solusi untuk permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, pada fase pengembangan (*development or prototyping phase*), dilakukan pembuatan rancangan desain seperti: penyusunan materi yang terkait pengenalan simbol huruf abjad dengan sub tema benda (hidup/mati) yang disesuaikan dengan poin – poin indikator capaian anak, pembuatan *storyboard*, pembuatan desain media melalui aplikasi canva hingga bantuan pihak percetakan untuk menghasilkan prototipe yang siap untuk divalidasi oleh ahli materi dan media terkait media yang dikembangkan. Selanjutnya tahap akhir yaitu fase penilaian (*assessment phase*) meliputi: uji validasi media dengan ahli validator dengan perbaikan sesuai masukan hingga media layak digunakan. Lalu, dilakukan uji coba penggunaan kepada siswa rentang usia 6 - 7 tahun dan penilaian respon guru kelas serta kepala sekolah sebagai *output* dari tujuan dibuatnya media.
- b) Tingkat kualitas kelayakan media *magnetic card* untuk menstimulasi pengenalan simbol huruf pada anak usia 6- 7 tahun memperoleh hasil yang sangat baik. Penilaian tersebut diperoleh dari hasil uji validator, respon guru serta uji lapangan dengan anak. Berdasarkan hasil nilai persentase tingkat

pencapaian dari ahli validator mendapatkan skor 95% pada kedua aspek kelayakan media dan aspek materi. Sementara hasil nilai persentase dari kepala sekolah mendapatkan skor 100% dan hasil uji skor dengan guru kelas mendapatkan 98,3%. Selain itu berdasarkan hasil uji coba lapangan dengan anak rentang usia 6 - 7 tahun memperoleh skor hingga 83,3%. Nilai skor jika diinterpretasikan kedalam pedoman kriteria kelayakan produk berada dalam kategori “Sangat Layak”, sehingga dapat menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan antusias, minat serta pemahaman anak pada pengenalan simbol huruf di awal kata.

### 5.1 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, implikasi dari pengembangan media *magnetic card* pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pemahaman guru terkait pengembangan media pada pembelajaran pengenalan simbol huruf di awal kata benda (hidup/mati) sesuai pemahaman karakteristik anak beserta kebutuhan.
- 2) Meningkatkan pemahaman anak pada pengenalan simbol huruf di awal kata benda (hidup/mati) sehingga anak mampu mengetahui huruf depan yang ada pada kata atau kata dari simbol huruf yang dituju.
- 3) Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan aktif, karena anak dapat memahami materi yang diajarkan dengan metode permainan.
- 4) Meningkatkan konsentrasi, antusias dan minat anak pada saat melakukan pembelajaran di kelas.

### 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat rekomendasi pengembangan produk yang perlu diperhatikan oleh pihak – pihak yang tertarik untuk mengembangkan produk media *magnetic card* ini lebih lanjut, diantaranya:

- a) Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya,

Dapat menjadi acuan untuk mengembangkan media *magnetic card* dalam kegiatan pembelajaran lainnya, sehingga menambah banyak pengetahuan tentang contoh materi yang berkaitan atau materi lain, agar bisa meningkatkan hasil belajar anak yang dibutuhkan.

b) Bagi Sekolah

Dapat menyediakan fasilitas sarana dan prasarana yang sesuai dengan karakteristik anak, sehingga mampu menstimulasi perkembangan anak dengan berbagai materi yang akan dipelajari. Selain itu juga, lembaga sekolah sebaiknya dapat mengikut sertakan seluruh guru untuk mengikuti berbagai pelatihan terhadap kualitas profesionalisme guru terutama pada pemilihan materi, metode dan media pembelajaran.

c) Bagi guru

Dapat menjadikan media pembelajaran *magnetic card* sebagai alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran pengenalan simbol huruf di awal kata benda (hidup/mati) dan sebisa mungkin pendidik dapat mengembangkan media *magnetic card* yang bervariasi, agar dapat menarik motivasi anak pada kegiatan pembelajaran lainnya di kelas.

d) Bagi Pembaca

Karya ilmiah skripsi ini dapat menjadikan salah satu sumber dalam melakukan penelitian atau sebagai menambah pengetahuan tentang pengembangan media *magnetic card*.