

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media pada penelitian ini menggunakan metode Tahapan *Educational Development Research* model Plomp yang terdiri dari 3 fase, yaitu fase pendahuluan, fase pengembangan dan penilaian. Pada tahap awal yaitu fase pendahuluan penulis melakukan pengamatan terhadap materi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa untuk selanjutnya dilakukan pengembangan. Pada fase pengembangan penulis membuat desain prototipe menggunakan aplikasi canva dengan membuat lima seri kartu indra yang terdiri dari lima alat indra yaitu kartu indra penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan peraba. Dimana pada setiap kartu setiap indra terdapat empat aktivitas yang dapat mengenalkan panca indra sekaligus menstimulus sensori motor pada anak usia dini. Tahap akhir yaitu fase penilaian, pada tahap ini selanjutnya media diuji oleh ahli materi dan ahli media, kepala sekolah, guru serta respon anak sebagai hasil uji coba penggunaan media yang telah dikembangkan.
2. Kelayakan media *interactive card* mendapatkan hasil yang memuaskan. Penilaian ini dibuktikan dari hasil uji validasi para ahli, kepala sekolah dan guru yang diinterpretasikan menjadi sebuah skor. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji ahli materi mendapatkan skor interpretasi 80,00% dengan kualifikasi “Layak” dan dari uji ahli media 95,38% dengan kualifikasi “Sangat Layak”. Adapun hasil respon kepala sekolah memperoleh skor interpretasi 98,00% dan 96,00% oleh hasil respon guru yang dapat dikualifikasikan “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media *interactive card* layak digunakan dan dapat menstimulus sensorial motor dengan pengenalan awal panca indra pada anak usia dini.

3. Berdasarkan hasil uji coba penggunaan pada anak skor interpretasi perolehan capaian pengenalan panca indra pada anak usia dini terdapat skor tertinggi yang berada pada indikator nilai agama dan moral serta bahasa dengan hasil skor 100%. Hasil skor apabila diinterpretasi berada dalam kategori “Sangat Baik”. Adapun skor terendah yang diperoleh yaitu 66,7% yang berada pada indikator jujur-menghargai serta pada indikator capaian mengkomunikasikan. Nilai tersebut apabila diinterpretasi pada pedoman interpretasi skor berada dalam kategori “Baik”. Berdasarkan interpretasi diatas dari hasil uji coba penggunaan menunjukkan bahwa media layak dan mampu menstimulasi kemampuan 6 aspek perkembangan sesuai dengan capaian pengenalan panca indra pada anak usia dini dengan hasil yang Baik.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis bahwa pengembangan media ini dapat mengenalkan dan memperluas pengetahuan anak mengenai pengenalan panca indra. Didukung dengan media yang dapat dimainkan secara konkret, anak dapat memperoleh pengalaman secara langsung serta dapat memberikan stimulus mengenai panca indra dengan menggunakan media belajar inovatif *interactive card*. Sehingga media ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sensori motor pada anak usia dini. Selain itu, pembelajaran menggunakan media ini menjadi aktif dan menyenangkan karena desain gambar dan warna bervariasi yang menjadi daya tarik pada anak untuk mempelajari materi mengenai panca indra.

## **5.3 Rekomendasi**

### **5.3.1 Bagi Guru dan Kepala Sekolah**

- Guru dan pihak sekolah diharapkan dapat memaksimalkan pemanfaatan media pengembangan ini agar terstimulusnya aspek perkembangan anak sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman anak.
- Media ini akan lebih efektif jika dimainkan oleh 1-2 orang dalam pembelajaran di kelas. Karena terbatasnya partisipan dalam penggunaan

media, guru dapat menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tetap tercapai.

- Pada implementasi kegiatan bermain media dibutuhkan dampingan guru atau orang tua, karena terdapat media digital dengan melakukan *scan barcode* yang menjadi salah satu aktivitas dalam kartu. Pada kegiatan bermain media *interactive card* guru juga dapat melakukan diskusi interaktif untuk menstimulasi aspek perkembangan yang ingin dicapai.

### **5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti yang ingin mengembangkan media ini selanjutnya diharapkan dapat membuat aktifitas-aktifitas yang lebih bervariasi. Semisal terdapat kegiatan bermain aktivitas menjaga kebersihan lima alat indra, ilustrasi-ilustrasi mengenai lima alat indra yang lebih dikembangkan dengan menggunakan animasi video dimana akan menjadi suatu keunikan dan nilai pada media.