

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan serta analisis data yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa media dadu *alphabet* interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media yang digunakan untuk menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini, hal ini berdasarkan beberapa kesimpulan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan dadu *alphabet* interaktif ini menggunakan metode Educational Design Research model plomp yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap pendahuluan (*preliminary phase*) Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan serta pengembangan media, selanjutnya tahap pengembangan (*prototyping phase*) tahap ini dilakukan pembuatan rancangan desain, uji coba, serta evaluasi dan revisi , dan tahap pengujian (*assessment phase*), tahap ini merupakan tahap pengujian media untuk mengetahui kelayakan media dadu *alphabet* interaktif.
2. Hasil uji kelayakan dadu *alphabet* interaktif sebagai media stimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini berdasarkan hasil validitas mendapatkan hasil yang memuaskan. Hasil validasi pada aspek materi memperoleh skor 86,1% dengan kriteria “Sangat Layak” dan pemerolehan skor media sebesar 84,37% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sementara berdasarkan hasil uji respon oleh guru mendapatkan skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Hasil uji coba media dadu *alphabet* interaktif sebagai media stimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini mendapatkan 77,5% dengan kategori “Layak” digunakan sebagai media untuk menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini. Sementara berdasarkan hasil uji repon oleh guru mendapatkan kategori “Sangat Layak” dijadikan sebagai media untuk menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa media dadu alphabet interaktif sangat layak digunakan sebagai salah satu media untuk menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media dadu *alphabet* interaktif sebagai media untuk menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini sangat layak dijadikan sebagai salah satu media yang dapat membantu menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini. Penerapan media dadu *alphabet* interaktif dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal pada anak usia dini memberikan respon yang baik pada anak. Kemampuan anak dalam mengenal huruf, mengetahui benda- benda yang memiliki huruf awal yang sama serta mengetahui kata benda dari huruf alphabet yang sama terstimulasi dengan baik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian serta pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti serta kesimpulan yang telah dipaparkan, oleh karena itu peneliti memberikan rekomendasi kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah maupun guru, terlepas dari kekurangan media yang telah dikembangkan oleh peneliti semoga dapat memaksimalkan pemanfaatan dadu alphabet interaktif ini dengan konsep permainan yang lebih menarik lagi. Sehingga meminimalisir kejenuhan anak dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan pengembangan media dadu alphabet interaktif ini dapat dikembangkan menjadi lebih bagus lagi baik dari segi konsep maupun penggunaannya untuk membantu menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini.