

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media *spatial playbook* dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi *spatial awareness* dan *critical literacy* pada anak usia dini, hal tersebut didasarkan pada simpulan berikut ini:

1. Proses pengembangan media

Proses pengembangannya melalui tiga tahapan yaitu pertama: pengembangan materi *spatial awareness* dan *critical literacy*, kedua: penyusunan media dengan ilustrasi gambar pada aplikasi autodesk sketchbook dan canva, ketiga: pembuatan media *spatial playbook* yang dibantu oleh jasa percetakan sehingga diperoleh hasil prototipe media *spatial playbook*. Desain dan pengembangan media *spatial playbook* telah sesuai dengan kebutuhan media untuk menstimulasi *spatial awareness* dan *critical literacy* pada anak usia dini. Desain dan pengembangan media diperoleh dari hasil identifikasi kebutuhan pada anak di lembaga PAUD, hasil wawancara bersama guru dan dengan kajian literatur.

2. Hasil uji ahli materi dan media

Berdasarkan hasil uji materi memperoleh nilai skor 94% dalam kategori “sangat layak”. Adapun hasil uji media memperoleh nilai skor 94% dalam kategori “sangat layak”. Sementara itu, untuk validasi dan penguatan tambahan maka dilakukan validasi pada kepala sekolah dan guru terhadap media. Uji validasi media oleh guru memperoleh skor 100% dalam kategori “sangat layak” dan uji validasi oleh kepala sekolah 94 % dalam ketegori “sangat layak”. Sungguh sebuah respon penilaian yang sangat diluar dugaan, pasalnya setelah di analisis membuahkan hasil yang hampir merata. Maka temuan dari penelitian ini berupa media pembelajaran bernama *Spatial Playbook* yang telah teruji kelayakannya secara materi maupun media .

3. Hasil uji coba penggunaan media

Pembelajaran menggunakan media *spatial playbook* dapat menstimulasi serta meningkatkan kemampuan anak dalam *spatial awareness* dan *critical literacy* sebesar 50,7%. Uji coba media *spatial playbook* dilakukan di RA Ahnan Ujungberung pada tingkat kelas B (5-6 tahun) dengan 7 orang anak laki-laki sebagai partisipannya. Pengujian pertama dilakukan tanpa menggunakan media, hasil yang diperoleh terhadap kemunculan *spatial awareness* dan *critical literacy* pada anak berjumlah 36,8% dalam kategori “tidak baik”. Pengujian kedua yang dilakukan selama dua hari memperoleh hasil kemunculan *spatial awareness* dan *critical literacy* pada anak berjumlah 87,5% dalam kategori “sangat baik”. Maka, peran media yang di desain khusus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak sangat penting bagi peningkatan kualitas pembelajaran itu sendiri.

5.2 Implikasi (hasil penelitian)

1. Meningkatkan wawasan guru mengenai konsep dan upaya stimulasi *spatial awareness* dan *critical literacy* untuk anak usia dini.

Melalui media *spatial playbook*, guru dapat menstimulasi anak terkait *spatial awareness* dan *critical literacy* dalam pembelajaran. Selain itu, guru dapat memahami bahwa pengajaran matematika pada anak usia dini tidak melulu soal numerik, bentuk bangun datar dan operasi bilangan melainkan terdapat aspek *spatial awareness* yang juga penting dalam kehidupan keseharian anak. Pun pada aspek *critical literacy*, guru tidak hanya memahami aspek tersebut sebagai kemampuan baca tulis namun juga terdapat banyak aspek lain salah satunya kemampuan *predicting outcome*.

2. Terciptanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta mampu menunjang pembelajaran baik di dalam maupun diluar kelas.

Media *spatial playbook* yang juga menjadi temuan dan solusi dari permasalahan pada penelitian ini dibuat dengan berdasarkan prinsip pembuatan media pembelajaran untuk anak usia dini. Prinsip tersebut diantaranya multiguna, fleksibel, sesuai dengan karakteristik belajar anak, serta aman dan nyaman. Menghilangkan isu yang melekat pada pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika kerap kali dinilai sebagai pelajaran yang rumit, membosankan, dan paling dihindari. Hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran kurang berkesan dan berdampak positif bagi anak, apalagi pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar ilmu yang akan menjadi penunjang bagi pendidikan selanjutnya. Maka diperlukan media belajar yang tepat sehingga dapat menunjang pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Media *spatial playbook* adalah salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika kreatif dan menyenangkan bagi anak.

3. Meningkatkan aktifitas bermain sambil belajar anak melalui media *playbook*.

Media ini dapat dikategorikan sebagai alat permainan yang edukatif. Meskipun berbentuk buku, namun didalamnya terdapat aktifitas bermain yang dapat dimainkan oleh anak seperti *magnet position games*, tangram dan labirin. Anak dapat bereksplorasi lebih dalam mengenai setiap aspek yang ada di dalam media tentunya dengan bantuan pendampingan oleh guru.

5.3 Rekomendasi

1. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya lebih memperhatikan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas, termasuk media untuk menstimulasi *spatial awareness* dan *critical literacy*. Sekolah juga dapat membuat pemetaan terhadap minat bakat siswa, pasalnya kemampuan *spatial awareness* dan *critical literacy* dapat menunjang jenjang karir anak dimasa yang akan datang terutama di bidang STEM. Maka dari itu, sekolah dapat bekerjasama dengan orangtua dalam melakukan tes minat bakat untuk mengetahui potensi anak serta dapat melakukan upaya stimulasi dengan optimal sesuai dengan potensinya.

2. Bagi Guru

Media *spatial playbook* hendaknya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin, terlepas dari segala kekurangannya. Guru dapat menggunakan beberapa metode yang sesuai dalam menggunakan media, seperti klasikal, berkelompok, *story telling* maupun diskusi individu antara guru dan anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melihat potensi yang besar dan luas, peneliti selanjutnya dapat menindaklanjuti dalam pembuatan media yang lebih variatif dan lebih spesifik lagi. Media sangat berpotensi untuk dikembangkan pada usia yang lebih dewasa maupun lebih dini. Selain itu, media *spatial playbook* hanya diujikan pada salah satu layanan PAUD di Kota Bandung, sehingga perlu dilakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam untuk memperoleh kebermanfaatan yang lebih luas lagi khususnya dalam dunia pendidikan.