

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

1. Rancang bangun media pembelajaran *Chatbot Zero* menggunakan model pengembangan *Design and Development (D&D)* dengan prosedur kerangka ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. *Self-evaluation* dilakukan untuk setiap tahapan yang telah dilaksanakan dengan tujuan untuk mengevaluasi setiap tahap yang sudah dilaksanakan. Pada pelaksanaannya tidak ada hambatan yang signifikan terhadap proses berjalannya perancangan media pembelajaran *Chatbot Zero*
2. Media pembelajaran *Chatbot Zero* didesain secara interaktif sehingga pembelajaran berpusat kepada anak. Materi yang disampaikan pada media pembelajaran *Chatbot Zero* disesuaikan dengan tahapan kemampuan berhitung anak dimulai dari bilangan, angka, penjumlahan dan pengurangan. Media pembelajaran *Chatbot Zero* yang dikembangkan layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Hasil *experts judgment* dari ahli materi dan ahli media mendapatkan kategori “Baik”.
3. Respon pendidik terhadap media pembelajaran *Chatbot Zero* positif dan diterima dengan baik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bilangan anak usia 5-6 tahun. Dari hasil angket penilaian didapatkan nilai dengan kategori “Sangat Baik” untuk materi dan media pembelajaran *Chatbot Zero*.
4. Media pembelajaran *Chatbot Zero* diminati oleh anak dari data hasil lembar angket respon anak menyatakan bahwa 16 dari 19 anak memberikan penilaian dengan kategori “Sangat Baik” untuk materi dan media pembelajaran *Chatbot Zero*.
5. Dari hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa nilai rata-rata anak mendapatkan capaian kemampuan bilangan dengan kategori “BSB (Berkembang Sangat Baik)”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Chatbot Zero* dapat meningkatkan kemampuan bilangan anak usia 5-6 tahun.

5.2 Implikasi

Penelitian rancang bangun media pembelajaran diharapkan mampu menjadi solusi atas masalah yang ada. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan atau pertimbangan untuk kemampuan bilangan anak usia 5-6 tahun. Masalah yang terjadi cukup kompleks terutama mengenalkan media pembelajaran berbasis *website* yang masih awam di kalangan pendidik sehingga peneliti harus mengenalkan media pembelajaran *Chatbot Zero* kepada pendidik sebelum kepada anak. Maka harapan sekolah mampu berupaya untuk memperhatikan kebutuhan pembelajaran, serta mengupayakan setiap pembelajaran bisa dimaksimalkan dengan kreatifitas dan inovasi yang baru untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Terlepas dari kendala-kendala selama penelitian dilaksanakan, media pembelajaran *Chatbot Zero* berhasil menjadi solusi atas masalah yang terjadi, media ini mampu menstimulasi kemampuan bilangan anak usia 5-6 tahun.

5.3 Rekomendasi

Sebagai bentuk implikasi dari penelitian rancang bangun media pembelajaran *Chatbot Zero* di PAUD SPS Al-Muslimun Kecamatan Cisarua Kabupaten Bandung Barat yang dilaksanakan dalam upaya menstimulasi kemampuan bilangan anak usia 5-6 tahun, dipaparkan implikasi yang disarankan sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik
 - a. Peran pendidik sebagai fasilitator hendaknya mampu memperbaharui gaya atau cara mengajar *teacher center* menjadi *student center* dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif, menyenangkan dan memunculkan kreatifitas yang lebih baik lagi untuk anak.
 - b. Kreatifitas pendidik dalam hal inovasi pembelajaran perlu diperbaharui agar menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar anak lebih termotivasi dalam belajar.
 - c. Penggunaan media pembelajaran *Chatbot Zero* adalah salah satu dari banyaknya media yang dapat digunakan sebagai solusi dalam menstimulasi konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun.
 - d. Terkait media pembelajaran *Chatbot Zero* yang dirancang dan dibangun dalam menstimulasi kemampuan bilangan anak, pendidik perlu memahami lebih

lanjut agar penerapannya media tersebut agar tidak keliru dalam memahaminya.

- e. Pendidik perlu mengoptimalkan peran sebagai pembimbing dan motivator dalam proses pembelajaran kemampuan bilangan dengan menggunakan media pembelajaran *Chatbot Zero* agar hasil pembelajaran dapat dimaksimalkan.

2. Bagi Anak

- a. Stimulasi kemampuan bilangan pada anak harus disesuaikan tahapan perkembangan anak dan tahapan perkembangan matematika untuk anak usia 5-6 tahun.
- b. Stimulasi kemampuan bilangan anak akan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran yang inovatif agar dapat meningkatkan motivasi belajar anak terhadap bilangan salah satunya menggunakan media pembelajaran *Chatbot Zero*.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah perlu melakukan pembinaan dan pelatihan secara sungguh-sungguh bagi pendidik, agar setiap pendidik mampu berinovasi dan memiliki kemampuan mengajar yang selalu melakukan pembaharuan.
- b. Kontribusi sekolah dalam pembelajaran juga perlu diupayakan untuk senantiasa sejalan dan sesuai dengan kurikulum. Terutama *controlling* terhadap pendidik dan penyediaan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pembelajaran.

4. Bagi UPI Kampus Cibiru

- a. Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi referensi dalam merancang dan membangun media pembelajaran *chatbot* untuk stimulasi kemampuan bilangan anak usia 5-6 tahun.

5. Bagi Peneliti Lain

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya, yang akan melakukan penelitian tentang merancang dan membangun media pembelajaran *chatbot* untuk stimulasi kemampuan bilangan anak usia 5-6 tahun.
- b. Bagi peneliti selanjutnya disarankan menambah referensi yang lebih banyak dan bervariasi agar hasil penelitian lebih maksimal.