

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian yang telah dilaksanakan peneliti ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* untuk mengenal huruf dan kata bagi anak usia dini dan mengetahui respon tanggapan pengguna guru dan orang tua. Perumusan masalah pada penelitian ini ialah Bagaimana desain media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator*, bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *hippani animator*, dan bagaimana respon tanggapan pengguna guru dan orang tua terhadap media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* untuk mengenal huruf dan kata bagi anak usia dini. Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Hippani Animator Untuk Mengenal Huruf Dan Kata Bagi Anak Usia Dini” memiliki kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* untuk mengenal huruf dan kata bagi anak usia dini secara umum media pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum pendidikan anak usia dini (PAUD) dan aspek perkembangan anak yaitu (a) Nilai agama dan moral, (b) Fisik dan Motorik, (c) Kognitif, (d) Bahasa, (e) Sosial dan Emosional dan juga (f) Seni, yang mendukung kompetensi sikap, pengetahuan maupun keterampilan sebagaimana secara khusus dituangkan dalam bentuk garis besar pengembangan media (GBPM), penyesuaian karakter media dengan sasaran dengan menggunakan audiovisual dan juga kelengkapan asset yang memakai warna bernuansa ceria dan cerah menjadi daya tarik bagi anak usia dini serta jenis huruf yang jelas dan tidak terlalu kaku, dan cara penggunaan yang mudah bagi anak usia dini dengan menu yang sederhana secara khusus dituangkan dalam rancangan desain media berupa *Storyboard* dan *Flowchart*

2. Prosedur pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis hippani animator
Prosedur pengembangan media pembelajaran ini secara umum melalui langkah-langkah yang diadaptasi dari pendekatan ADDIE ialah (a) Analisis, (b) Desain, (c) Pengembangan, (d) Implementasi atau uji coba, dan (e) Evaluasi, secara khusus atau terperinci pada prosedur pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis hippani animator dalam mengenal huruf dan kata bagi anak usia dini, pada proses (a) analisis dan (b) desain, peneliti menyusun GBPM yang disesuaikan dengan temuan masalah, karakteristik anak, dan juga kurikulum PAUD, selanjutnya pada proses (c) pengembangan, peneliti mulai membuat *prototype* produk dengan asset-asset berupa suara, gambar maupun ilustrasi pendukung dalam media pembelajaran aplikasi tersebut, lalu melalui proses *expert judgement* *prototype* produk divalidasi keabsahan serta kelayakannya oleh ahli materi dan mendapatkan skor persentase penilaian sebesar 95% dengan kategori “Sangat Baik” dan melalui validasi ahli media dengan skor persentase sebesar 93% yang dapat dikategorikan “Sangat Baik” dan layak digunakan untuk riset maupun penelitian dalam hal ini adalah proses implementasi atau uji coba produk kepada para pengguna, prosedur pengembangan dilanjutkan pada tahap (d) implementasi dan (e) evaluasi yang dilakukan pengguna yang terdiri dari 32 orang tua maupun wali murid dan 6 guru pendidikan anak usia dini (PAUD) melalui kegiatan belajar mengajar disekolah serta belajar mandiri dirumah, lalu dilanjutkan dengan pengisian angket respon tanggapan pada media pembelajaran aplikasi berbasis hippani animator untuk mengenal huruf dan kata bagi anak usia dini serta penilaian perkembangan anak oleh guru.
3. Tanggapan guru dan orang tua terhadap media pembelajaran aplikasi berbasis
Berdasarkan hasil angket respon tanggapan pengguna guru dan orang tua/ wali siswa Kelompok Bermain (KB) Kasih Sayang Bunda PANORAMA. Persentase skor rata rata hasil respon tanggapan penggunaan guru mendapatkan 87% yang dinyatakan “Sangat Baik” dan persentase skor rata rata hasil respon tanggapan pengguna orang tua siswa sebesar 91% berkategori “Sangat Baik”. Skor tersebut menunjukkan tanggapan guru dan orang tua/wali murid terhadap media

pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* dapat diterima dan digunakan oleh pengguna dalam pembelajaran mengenal huruf dan kata bagi anak usia dini.

5.2 Rekomendasi

Hasil penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis *Hippani Animator* Untuk Mengenal Huruf Dan Kata Bagi Anak Usia Dini” yang dinyatakan layak dan sangat baik digunakan untuk proses pembelajaran mengenal huruf maupun kata bagi anak usia dini, oleh sebab itu, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan serta memanfaatkan media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* untuk membantu proses pembelajaran mengenal huruf dan kata pada anak usia dini. Selain itu, besar harapan penelitian ini dapat menginspirasi para guru untuk senantiasa lebih inovatif dalam upaya mengembangkan media dalam pembelajaran lainnya khususnya untuk pendidikan anak pada usia dini.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* untuk mengenal huruf dan kata bagi anak usia dini sebagai media dalam membantu kegiatan pembelajaran anak pada usia dini dirumah.

3. Peneliti lainnya

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini bisa bermanfaat untuk peneliti lainnya dan digunakan sebagai tambahan referensi dalam penelitian pengembangan aplikasi berbasis *hippani animator* maupun yang lainnya. Besar harapan peneliti terhadap penelitian ini agar bisa disempurnakan dari sudut pandang, ide/gagasan maupun pandangan yang berbeda misalnya dampak media pembelajaran berbasis *hippani animator*, kemudian berbagai macam media pembelajaran untuk anak usia dini, maupun yang lainnya. Sehingga menjadi kontribusi lebih dari berbagai perspektif (sudut pandang) yang beragam.