

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada BAB IV, menjadi dasar kesimpulan bahwa permasalahan pembelajaran sains digital yang berorientasi pada pengembangan keterampilan saintifik anak usia dini berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa pembelajaran digital saat ini sangat mungkin untuk dilaksanakan. Hal tersebut dikarenakan fasilitas penunjang pembelajaran digital sudah banyak dimiliki oleh sekolah. Selain itu, pengetahuan dasar penggunaan media digital yang dimiliki anak dan guru sudah cukup baik. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media digital masih jarang digunakan. Permasalahan tersebut diakibatkan karena jarang media digital yang berorientasi pada keterampilan saintifik anak yang dapat diakses oleh guru PAUD. Permasalahan tersebut mendasari pelaksanaan penelitian ini melalui perancangan media digital interaktif Eduma untuk memfasilitasi keterampilan saintifik anak usia dini.

Solusi yang ditawarkan pada penelitian ini dirumuskan dalam Pengembangan *prototype* solusi yang didasarkan pada teori yang ada. Materi yang termuat dalam media merupakan materi sains mengenai bumi dan antariksa. Topik pembelajaran yang digunakan pada media telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka PAUD, sehingga dirumuskan topik dalam media mengenai alam semesta, dengan materi mengenai pengenalan benda langit, siang dan malam, serta mengenal nama-nama planet.

Rancangan *prototype* media yang telah selesai kemudian dilakukan validasi oleh ahli, ahli yang terlibat di antaranya ahli materi dan ahli media. Hasil validasi tersebut diperoleh bahwa rancangan media telah sesuai dan dapat dilakukan kegiatan uji coba, namun terdapat beberapa saran perbaikan yang perlu diperbaiki di antaranya pada gambar dan instruksi. Hasil revisi berdasarkan hasil validasi media kemudian disebut dengan *prototype* I.

*Prototype I* dilakukan penilaian secara berulang untuk memperoleh penilaian praktis terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penilaian berulang ini meliputi respon awal guru, serta penilaian efektivitas penggunaan media melalui kegiatan uji coba yang dilakukan sebanyak tiga tahap dengan melibatkan 15 anak. Hasil penilaian respon guru menyatakan bahwa media memiliki desain yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran sains anak usia dini. Hasil pelaksanaan uji coba diperoleh beberapa revisi terkait skema pembelajaran yang ideal dalam penggunaan media digital interaktif tersebut. Hasil media pada tahap ini kemudian disebut *prototype II*.

Media digital interaktif Eduma yang final diperoleh melalui serangkaian kegiatan refleksi terkait kelayakan dan respon anak terhadap penggunaan media. Kegiatan refleksi menghasilkan suatu konsep akan pelaksanaan pembelajaran sains digital bagi anak usia dini. Hasil refleksi proses penelitian dijadikan sebagai bahan perbaikan dalam pengembangan media untuk menghasilkan media final yang efektif.

## **5.2 Implikasi**

Penelitian pengembangan media digital interaktif Eduma untuk memfasilitasi keterampilan saintifik anak usia dini memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Media digital interaktif Eduma yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran sains tema alam semesta yang sesuai dengan kurikulum.
2. Media digital interaktif Eduma dapat memfasilitasi keterampilan saintifik anak usia dini.
3. Media dapat menunjang proses pembelajaran berbasis pembelajaran digital.
4. Media digital interaktif Eduma menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
5. media mampu meningkatkan motivasi, minat serta semangat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
6. Media digital interaktif Eduma dapat dijadikan sebagai variasi media pembelajaran sains dalam pembelajaran PAUD.

Febi Rahmawati, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF EDUMA UNTUK MEMFASILITASI KETERAMPILAN SAINTEK ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media digital interaktif Eduma untuk memfasilitasi keterampilan saintifik anak usia dini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya sebagai berikut.

1. Terbatasnya jumlah partisipan yang terlibat dalam pengembangan media.
2. Muatan materi pada media hanya terbatas pada tiga materi saja, yaitu mengenal benda langit, mengenal konsep siang dan malam, serta mengenal nama-nama planet.
3. keterbatasan waktu, sehingga penggunaan media digital interaktif Eduma ini belum digunakan secara maksimal.

### 5.4 Rekomendasi

Temuan dan pembahasan yang diperoleh melalui penelitian, menjadi dasar bagi peneliti untuk memberikan beberapa rekomendasi di antaranya sebagai berikut.

1. Perlu dilakukan forum komunikasi terhadap guru-guru terkait penggunaan media sebelum dilakukannya tahap uji coba, hal tersebut dimaksudkan agar guru dapat menggunakan media yang telah dikembangkan sehingga dalam proses uji coba guru telah mampu dan siap dalam melaksanakan kegiatan uji coba .
2. Penggunaan media akan lebih efektif jika setia anak dapat menggunakan media secara mandiri, hal tersebut memungkinkan anak untuk melakukan eksplorasi terhadap media yang digunakan, perangkat yang dapat digunakan dalam penggunaan media ini adalah laptop/ komputer, tablet serta perangkat digital lainnya yang dapat mendukung penggunaan media dengan format aplikasi.
3. Pembelajaran kelompok dapat didukung dengan penggunaan *smart* TV ataupun proyektor dan *sound* audio.
4. Peneliti menyadari bahwa media digital Interaktif Eduma sebagai produk penelitian yang belum sempurna, maka produk tersebut dapat di sempurnakan dengan pengembangan dan penelitian dilain waktu.