

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Hasil pemahaman agama pada kelas B di Taman Kanak-kanak Islam Purwakarta sebelum menggunakan media interaktif *E-comic* memiliki rata-rata 73,7 yang berarti masih ada nya anak usia dini yang belum memahami keragaman agama yang ada di Indonesia.
- 2) Hasil pemahaman agama pada kelas B di Taman Kanak-kanak Islam Purwakarta setelah menggunakan media interaktif *E-comic* memiliki rata-rata 81,8 yang berarti adanya perubahan mengenai pemahaman agama anak setelah dilakukannya *treatment* menggunakan media interaktif *E-comic*.
- 3) Media Interaktif *E-comic* berpengaruh terhadap pemahaman agama anak di Taman Kanak-kanak Islam Purwakarta, hal ini terbukti dari hasil Uji N-Gain yang memiliki skor hasil nilai yaitu 0,333 bahwa adanya peningkatan dalam kategori sedang pada pemahaman agama anak usia dini, dengan rata-rata nilai *pretest* 73,7 dan rata-rata nilai *posttest* 81,8.

5.2 Implikasi

Dari hasil penelitian diatas, peneliti memiliki masukan :

Media interactive *E-comic* dapat digunakan guru sebagai media ajar, karena media tersebut dapat menampilkan gambar dan suara. Anak usia dini lebih tertarik ketika guru menjelaskan menggunakan media interactive *E-comic*, sedangkan jika guru menjelaskan menggunakan bahan ajar yang tidak banyak menampilkan gambar dan hanya menampilkan teks, maka anak usia dini mudah bosan. Tetapi, penggunaan media interactive *E-comic* harus tetap dalam pengawasan.

Hany Nur Lugit, 2024

EFEKTIVITAS E-COMIC DALAM MENINGKATKAN WAWASAN ANAK USIA DINI MENGENAI KERAGAMAN AGAMA

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

5.3 Rekomendasi

Setelah peneliti melakukan penelitian di Sekolah Taman kanak-kanak Islam Purwakarta, peneliti memiliki beberapa saran untuk meningkatkan semangat belajar anak :

1. Guru diharapkan untuk membuat bahan ajar menggunakan media interactive *E-comic*, karena dari penelitian diatas anak lebih bersemangat ketika menggunakan bahan ajar yang menampilkan gambar dan suara.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan memiliki motivasi untuk meningkatkan pemahaman agama anak selain menggunakan media interactive *E-comic*.