

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian, serta hasil temuan dan pembahasan, kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis mengenai pengembangan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini dilakukan dengan cara studi literatur, observasi dan wawancara. Dari hasil analisis tersebut menghasilkan data bahwa media digital yang perlu dikembangkan yaitu media digital untuk mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini dan penggunaan media digital berbasis game interaktif wordwall belum pernah digunakan sebelumnya dalam proses pembelajaran
- 2) Proses pengembangan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini melalui proses desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang menghasilkan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini dengan isi materi utama pada game interaktif wordwall yaitu mengenal huruf alfabet (a-z) dari huruf awal nama hewan serta terdapat manual book yang dapat digunakan sebagai buku panduan penggunaan media sehingga sesuai untuk digunakan dalam pendidikan anak usia dini.
- 3) Media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini layak digunakan berdasarkan hasil uji kelayakan dari para ahli. Beberapa ahli yang terlibat yaitu ahli materi menyatakan 80% layak, ahli media PAUD menyatakan 80% layak, dan ahli pedagogik menyatakan 100% layak. Dari hasil validasi ahli didapatkan kesimpulan bahwa media digital berbasis game interaktif wordwall layak diterapkan untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini usia 4-5 tahun.
- 4) Media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini efektif digunakan berdasarkan analisis data dari uji coba lapangan (Uji N-Gain) di TK Sejahtera 4, terlihat peningkatan

yang signifikan dalam kemampuan keaksaraan anak usia dini dengan nilai N-Gain sebesar 0,8, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil efektivitas ini menunjukkan bahwa media digital berbasis game interaktif wordwall yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif sebagai alat pembelajaran untuk mendukung keaksaraan anak usia dini usia 4-5 tahun.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan sebelumnya, penelitian ini menghasilkan beberapa implikasi sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini melalui proses identifikasi dan analisis masalah, perancangan dan pengembangan media, kegiatan revisi dan uji coba, serta kegiatan refleksi. Proses tersebut sejalan dengan metode *Educational Design Research* (EDR).
- 2) Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini. Media ini dapat diimplementasikan oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran untuk anak-anak, termasuk dalam rangkaian perangkat pembelajaran yang meliputi perencanaan pembelajaran, materi ajar, lembar kerja siswa, media pembelajaran, dan alat penilaian atau asesmen.
- 3) Penelitian ini menunjukkan bahwa media digital berbasis game interaktif wordwall terbukti layak dan efektif untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi sebelumnya, terdapat beberapa saran yang diajukan untuk guru, orang tua, dan peneliti, sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini menghasilkan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini. Oleh karena itu guru dapat menggunakan media tersebut sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan

keaksaraan pada anak. Dalam proses penggunaannya guru dapat mendampingi anak sehingga media dapat digunakan sebagaimana mestinya.

- 2) Penelitian ini membuktikan bahwa media digital digital berbasis game interaktif wordwall terbukti efektif untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini. Oleh sebab itu, orang tua dapat membantu guru dalam mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini menggunakan media digital berbasis game interaktif wordwall serta memberikan pendampingan dalam penggunaannya.
- 3) Penelitian ini menciptakan media digital berbasis game interaktif Wordwall yang terbukti efektif untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti berikutnya dapat mengembangkan media digital berbasis game interaktif Wordwall yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak, serta relevan dengan konteks pendidikan anak usia dini. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan inovasi dan efektivitas pembelajaran dalam merangsang perkembangan anak usia dini.