

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa media *interactive storybook* dapat menjadi salah satu alternatif media pengenalan keadilan social dan kerja sama bagi anak usia dini, hal tersebut didasarkan pada beberapa hasil simpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *interactive storybook* dilakukan dengan menggunakan tahapan EDR (*Educational Design Research*). Pertama peneliti melakukan pengembangan materi atau isi konten yang akan dimunculkan dalam media, setelah itu peneliti melanjutkan pembuatan desain dengan membuat storyboard terlebih dahulu. Kedua, peneliti membuat desain ilustrasi buku untuk setiap halaman dan mengeditnya menggunakan aplikasi canva. Dalam beberapa halaman buku terdapat bagian halaman interaktif. Ketiga, peneliti membuat media yang siap diujikan melalui pihak percetakan sehingga menghasilkan prototipe media *interactive storybook*.
2. Uji Validitas kelayakan media *interactive storybook* sebagai media pengenalan pengenalan keadilan social dan kerja sama bagi anak usia dini berdasarkan dari penilaian expert judgment memperoleh hasil yang sangat baik. Penelitian tersebut diperoleh melalui skor nilai yang diberikan oleh ahli, kepala sekolah dan guru. Berdasarkan hasil uji ahli materi memperoleh nilai interpretasi 81,8 %, untuk hasil uji ahli media memperoleh nilai interpretasi 92,3 %, dan untuk hasil uji media oleh kepala sekolah memperoleh nilai interpretasi 100% dan hasil uji coba oleh guru memperoleh nilai 92,3 %. Nilai tersebut jika diinterpretasikan berdasarkan skala likert berada dalam kategori "sangat layak". Maka dapat disimpulkan bahwa media *interactive storybook* dapat meningkatkan antusias anak dalam pengenalan keadilan social dan kerja sama.
3. Hasil uji coba penggunaan media *Interactive storybook* bermuatan social jusice untuk membangun karakter kerja sama pada anak memperoleh hasil akhir yang memuaskan dengan ditunjukkan adanya peningkatan keterampilan bekerja sama dan pemahaman nilai keadilan sosial setelah penggunaan media *Interactive storybook* dengan skor variabel keadilan sosial mendapatkan skor 76 % dan

variabel kerja sama mendapatkan skor 79,3% Nilai tersebut apabila diinterpretasi pada pedoman interpretasi skor berada dalam kategori "Layak". Selain itu didukung juga dengan respon guru kelas yang memberikan penilaian dari hasil pengamatan dengan skor 92,3%. Nilai tersebut apabila diinterpretasi pada pedoman interpretasi skor berada dalam kategori "Sangat Layak".

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, implikasi temuan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran *Interactive storybook* dapat menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan karena anak dapat meningkatkan pemahamannya tentang nilai keadilan social dan karakterkerja sama
- b) Media pembelajaran *Interactive storybook* dapat meningkatkan pemahaman anak terkait nilai-nilai keadilan sosial dan kerjasama yang mencakup keberagaman dalam suatu individu atau kelompok, sifat kooperatif, sifat berbagi dan menghargai.
- c) Media pembelajaran *Interactive storybook* dapat menambah variasi media yang digunakan oleh guru atau lembaga pendidikan PAUD dalam pengenalan nilai-nilai keadilan sosial dan kerjasama pada anak usia dini.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti serta pembahasan dan simpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan rekomendasi kepada beberapa pihak sebagai berikut:

- a) Bagi Sekolah

Sekolah telah mengenalkan nilai keadilan sosial dengan baik di lingkungan sekolah, untuk lebih meningkatkan pemahaman anak mengenai keadilan sosial, sekolah sebaiknya menjalin kerja sama juga dengan orang tua dalam menstimulasi pemahaman anak dengan cara webinar parenting atau berdiskusi bersama.

- b) Bagi Guru

Orang pertama yang berperan dalam suatu pembelajaran disekolah ialah guru. Pembelajaran tidak akan sempurna tanpa media yang sesuai dengan pembelajaran yang direncanakan, oleh karena itu guru perlu menggunakan

media yang dapat membantu peserta didik memahami apa yang dipelajarinya. Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam media *interactive storybook*. Namun peneliti berharap agar media ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran edukatif untuk mengenalkan dan meningkatkan pemahaman anak mengenai nilai keadilan social dan kerja sama pada anak usia dini.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyadari bahwa pembuatan media *interactive storybook* masih terdapat berbagai kekurangan. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengidentifikasi masalah dan kebutuhan secara terperinci agar tujuan dari pengembangan media ini dapat sesuai dengan target capaian anak. Selain itu, dalam pembuatan desain media ini, aspek interactive nya masih sangat kurang dan diharapkan dapat membuat analisis SWOT tentang media yang dikembangkan. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya pengembangan media ini dapat dikembangkan lebih kreatif, menarik, dan komunikatif agar terciptanya pembelajaran yang interactive secara dua arah. Pengembangan media juga lebih baik diuji coba dengan skala yang lebih besar dan hasil respon dari berbagai ahli bisa membuktikan bahwa media sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.