

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media 3D Piramida Hologram dapat diambil beberapa simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari hasil pengembangan.

5.1 Simpulan

Setelah melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran menghasilkan satu media pembelajaran berbasis digital yang diberi nama 3D Piramida Hologram dengan fokus capaian perkembangan anak pada aspek kebahasaan pada keterampilan membaca awal serta fokus materi pada kegiatan membedakan huruf b dan d. Maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.1.1 Desain Prototipe Media 3D Piramida Hologram

Desain prototipe media 3D piramida hologram melalui tahapan-tahapan yang diawali dengan membuat sketsa kasar, pemilihan bahan yang disesuaikan dengan keamanan dan karakteristik anak, pembuatan pola, pembentukan bidang piramida, pembuatan video 4 sisi, hingga proses revisi media. Media yang dikembangkan selanjutnya dilakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan serta masukan dan saran untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang dikembangkan. Tahap keempat yaitu tahap implementasi yang meliputi kegiatan ujicoba media dan tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi media yang dikembangkan oleh peneliti.

5.1.2 Proses Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak dengan penilaian dan saran oleh validator ahli media dan ahli materi dengan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli media yaitu sebesar 3,6 dari 15 butir pertanyaan dengan presentase kelayakan sebesar 92% yang termasuk ke dalam kategori sangat layak dan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli

materi yaitu 3,6 dari 9 butir pertanyaan dengan presentase sebesar 92% yang termasuk kedalam kategori sangat layak. Proses ini dilakukan sebelum dilakukan ujicoba bersama dengan anak. Dengan demikian, hasil penilaian media pembelajaran ini dikatakan layak untuk dilakukan uji coba pada kelas terbatas sesuai dengan saran.

5.1.3 Uji Coba Media 3D Piramida hologram

Hasil uji coba media dilakukan secara terbatas dengan melalui 3 uji coba atau tiga percobaa. Uji coba yang telah dilakukan untuk mendapatkan respon dari peserta didik menunjukkan media pembelajaran 3D Piramida Hologram memberikan bantuan yang signifikan pada pembelajaran anak sehingga mampu mengenalkan huruf pada anak. Hasil rata-rata yang diperoleh dari kegiatan *pretest* yakni sebesar 12,64, Uji coba I yang terdiri dari 3 indikator menunjukkan presentase sebesar 35,83% yang berada pada kategori cukup, Uji coba 2 menunjukkan presentase sebesar 53,33% yang berada pada kategori baik dan uji coba III menunjukkan presentase 81,66% yang berada pada kategori sangat baik dan terakhir pada kegiatan *posttest* mengalami kenaikan rata-rata menjadi sebesar 20 dari 7 indikator dari 10 anak. Dengan demikian dapat disimpulkan media 3D Piramida Hologram ini dapat menstimulasi keterampilan membaca awal pada anak.

5.2 Implikasi

Media pembelajaran 3D Piramida Hologram ini layak untuk digunakan karena memiliki implikasi atau kegunaan sebagai berikut:

- a. Media ini dirancang untuk menunjang kegiatan belajar anak, mendukung praktisi guru Selain itu, media ini dapat menjadi sarana penyampaian informasi yang dibuat dan digunakan sesuai dengan teori belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pengenalan huruf dalam stimulasi membaca awal pada anak serta menjadi acuan guru atau peneliti untuk menciptakan inovasi baru dan beragam dalam merancang media pembelajaran bagi anak usia di.

- b. Media 3D Piramida Hologram ini mampu mendorong anak menjadi interaktif, komutikatif, serta mendorong motivasi belajar pada anak, selain itu media ini juga membantu anak untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam stimulasi keterampilan membaca awal. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha mendalami materi pelajaran Matematika yang diberikan. Pada saat siswa mengalami masalah dalam pendalaman materi, siswa dapat menggali informasi dari file-file yang disediakan dan jika menemukan masalah dalam pengerjaan soal-soal latihan siswa dapat melihat pembahasan yang disediakan dalam media pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti yang ditujukan untuk semua pihak terkait yang terlibat atau memiliki kepentingan dalam penelitian ini yaitu

1. Kepada guru atau praktisi, disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran 3D hologram sebagai alternatif media yang efektif dalam proses pembelajaran dalam kelas
2. Bagi orangtua, media pembelajaran ini dapat digunakan bukan hanya untuk pembelajaran, namun dapat digunakan sebagai media penyalur agar anak tidak terlalu lama memainkan *handphone* yang dikhawatirkan dapat merusak Kesehatan mata pada anak
3. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan media ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya dalam skala yang lebih luas. Dalam pengembangan media ini, perancang harus memperhitungkan ukuran dengan benar serta pemasangan yang teliti dikarenakan kesalahan kecil dalam pembentukan media piramida akan mempengaruhi stabilitas media saat digunakan.