

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yaitu mengembangkan media *flashcard* digital untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak usia dini oleh pengasuh, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis pengembangan media *flashcard* digital untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini oleh pengasuh sangat dibutuhkan sebagai inovasi baru dalam pembelajaran mengenai pengenalan kata melalui media digital interaktif untuk membantu pengasuh mengenalkan materi tematik tentang series diriku dan lingkungan keluarga.
2. Perancangan *flashcard* digital diawali dengan mencari aplikasi yang tepat untuk merancang media, memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan berdasarkan analisis dan membuat *storyboard* atau alur pembuatan produk.
3. Pengembangan *flashcard* digital sesuai yang telah direncanakan dan melakukan uji kelayakan produk melalui *expert judgment* sebanyak tiga orang dosen Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dan satu orang praktisi Playgroup Kidz Potentia Preschool untuk menguji kelayakan media tersebut, setelah melakukan revisi, maka media *flashcard* digital dapat diimplementasikan kepada anak usia dini.
4. Implementasi *flashcard* digital setelah revisi produk dan layak diimplementasikan di uji coba terbatas pada empat orang anak usia dua sampai empat tahun dan empat orang pengasuh di *daycare*.
5. Evaluasi *flashcard* digital didapatkan dalam bentuk respon *usability* anak dengan hasil rata-rata keseluruhan yaitu berkembang sangat baik dan respon pengasuh terhadap penggunaan produk yang diimplementasikan didapatkan rata-rata keseluruhan yaitu sangat praktis sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini.

B. Rekomendasi

Rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi lembaga pendidikan anak usia dini, diharapkan media *flashcard* digital dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif bagi anak. Selain itu, *flashcard* digital menjadi alternatif bagi lembaga pendidikan anak usia dini yang ingin meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa pada anak, sehingga menjadi rujukan dalam merancang kurikulum yang berbasis teknologi.
2. Bagi pengasuh, diharapkan *flashcard* digital ini dapat dimanfaatkan dan digunakan untuk proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Selain itu, diharapkan pengasuh dapat mengembangkan tema atau series-series lain sesuai kebutuhan, sehingga dapat diimplementasikan dengan lebih luas oleh pengasuh-pengasuh lainnya seperti interaksi pembelajaran anak bersama orang tua di rumah.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan lebih baik dan kreatif dalam mengembangkan media digital untuk proses pembelajaran dengan tema yang berbeda dan fitur-fitur lain sebagai kebaruan dalam media *flashcard* digital interaktif serta melakukan penerapan untuk jumlah anak yang lebih banyak.