

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media edukasi berupa *board game* berbasis AR untuk mengenalkan nilai pendidikan karakter pada anak usia dini. Perancangan media tersebut telah melalui 5 tahapan dari metode ADDIE yang telah digunakan. Tahapan pertama yaitu analisis (*analysis*) mencakup proses analisis kebutuhan peserta didik dan menetapkan tujuan rancangan media. Tahap kedua yaitu perancangan (*design*) mencakup proses pengumpulan data, menetapkan alur pembuatan, mekanika *game*, *gameplay*, narasi visual, *flowchart* aplikasi, serta desain instrumen penelitian. Tahap yang ketiga yaitu pengembangan (*development*) mencakup proses pengembangan produk, validasi, serta revisi. Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*) mencakup uji coba produk pada siswa. Kemudian tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*) mencakup proses pemberian saran dan perbaikan media jika terdapat hal yang dirasa kurang.

Untuk mengetahui kelayakan media ini dilakukan penilaian validasi oleh ahli media, ahli materi, serta uji coba kepada siswa. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase penilaian sebesar 98% sehingga dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Untuk validasi yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan persentase penilaian sebesar 96,66% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian dilakukan uji coba kepada siswa TK Islamiyah dan TK Ash-Shilah untuk mengetahui kelayakan media, diperoleh hasil respon siswa sebesar 87,32% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil rancangan *board game* berbasis AR tersebut layak digunakan sebagai media edukasi nilai pendidikan karakter pada anak usia dini.

5.2 Implikasi

Terdapat beberapa implikasi dari hasil perancangan media edukasi ini, yaitu media *board game* berbasis AR ini memiliki komponen kartu yang dapat dipindai menggunakan aplikasi AR, setelah itu akan keluar suara dan gambar 3D yang dapat disentuh untuk diperbesar atau diperkecil sehingga media ini dapat dikatakan

interaktif. Selanjutnya, seluruh pembuatan komponen asset seperti *font*, warna, dan *user interface* dalam media ini telah mengacu pada prinsip-prinsip desain sehingga dapat memberikan kesan menarik kepada yang melihatnya. Selain itu, media ini mampu menerapkan nilai karakter secara langsung karena *board game* dapat melibatkan anak untuk berinteraksi, bekerja sama, serta melatih emosinya saat proses permainan berlangsung.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai perancangan media *board game* edukasi nilai pendidikan karakter berbasis AR untuk anak usia dini, maka diperoleh beberapa rekomendasi yang dapat diberikan peneliti sebagai referensi untuk penelitian berikutnya yang sejenis. Adapun penelitian ini dilakukan dengan mengikuti perkembangan teknologi saat ini sehingga diharapkan penelitian berikutnya dapat meningkatkan media yang jauh lebih canggih dan kompleks dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi dilapangan. Kemudian diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan desain elemen gamifikasi untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih optimal dan lebih efektif. Selain itu, untuk warna pada desain kemasan disarankan untuk dibuat lebih mencolok untuk meningkatkan minat perhatian anak usia dini.