

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada perancangan pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun, peneliti menyimpulkan bahwa:

- 1) Dalam tahap analisis dan eksplorasi, dengan temuan yang menunjukkan kebutuhan pada pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini. Pembuatan media digital video animasi berbasis *canva* menjadi salah satu solusi yang dapat dirancang dan di jelaskan dengan merujuk pada studi literatur dan lapangan.
- 2) Desain pada pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun ini dirancang dan dikembangkan dengan hasil analisis dan temuan dilapangan mengenai permasalahan yang ada di TK Negeri Pembina. Setelah media selesai dirancang, maka dilakukan validasi oleh ahli bidang materi, bidang media, dan pedagogik. Dengan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun dinyatakan layak dengan beberapa revisi dan arahan dari validator. Media ini memiliki potensi tinggi untuk guru dalam menangani salah satu permasalahan pada anak yaitu kemampuan menulis lambang bilangan.
- 3) Refleksi dan evaluasi pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan anak usia dini 5-6 tahun dilaksanakan dengan poses uji coba sebanyak dua tahap. Pada uji coba tahap pertama anak antusias dalam penggunaan media video yang di tampilkan dan pembagian LKA yang sesuai dengan minat anak banyak anak yang berebutan ketika ingin mengambil lembar kerja, hal ini menjadikan

menjadikan hasil capaian pada media digital video animasi berbasis *canva* sangat efektif untuk digunakan tetapi dengan evaluasi pada tahap uji coba selanjutnya. Pada uji coba tahap dua anak sudah lebih kondusif dalam menonton tayangan video, kemudian dalam pembagian lembar kerja peneliti sudah menyiapkan terlebih dahulu disetiap meja yang telah disediakan, sehingga membuat anak lebih leluasa dan lebih kondusif saat memilih dan mengerjakan lembar kerja. Hasil penggunaan media digital video animasi berbasis *canva* ini pada hasil ujicoba tahap satu dan dua mengalami ketercapaian yang sangat meningkat.

- 4) Tahap akhir pada penelitian, yaitu efektivitas anak dalam penggunaan dan memberikan penilaian mengenai manfaat dan elemen media pada produk. Kemudian Respon dari guru pada pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan anak layak dipergunakan untuk media pembelajaran.

5.2 Implikasi

Implikasi dalam pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 dirancang sebagai berikut:

- 1) Pengembangan Media Digital Berbasis *Canva* yang efektif untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini yang dikembangkan untuk membantu kemampuan menulis lambang bilangan anak dengan kegiatan anak dalam pembelajaran yang mengandung unsur menghitung, menulis, mewarnai, menggunting dan menempel. Pada implementasi ini diharapkan bisa menjadi solusi terbaik untuk mendorong anak dalam minat belajar menulis lambang bilangan.
- 2) Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis *Canva* Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini 5-6 tahun dikembangkan untuk memberikan motivasi kepada guru agar lebih kreatif, aktif dan inovatif dalam pembuatan media pembelajaran terutama untuk kemampuan menulis lambang bilangan pada anak.

Andini Nurlia Sifa, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MENULIS LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi dari hasil penelitian dalam pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulisi lambang bilangan pada anak, terdapat hal yang harus di pertimbangkan:

- 1) Untuk peneliti selanjutnya, direkomendasikan dalam menggunakan perangkat yang bisa menghasilkan video animasi pada pembuatannya sebisa mungkin tidak hanya menggunakan templat yang sudah ada tetapi peneliti harus lebih kreatif dan inovatif lagi dalam pembuatan produk video animasi.
- 2) Pada pengembangan media video animasi berbasis *canva* sangat mudah diakses dan digunakan dimana saja, tidak hanya dalam ruangan kelas tetapi juga bisa digunakan saat diluar atau dirumah dan didampingi oleh orangtua.

Dalam pembuatan sebuah media pembelajaran tidak mudah. Tetapi peneliti membuat Media digital video animasi berbasis *canva* ini untuk membantu dan mempermudah guru dalam pembelajaran yang memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini. Dalam proses pengembangan penelitian ini bisa menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dengan menggunakan desain metode penelitian *Educational Design Research* (EDR)