

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bagian terakhir dalam penelitian ini memuat tiga hal penting yaitu simpulan, implikasi dan rekomendasi. Kesimpulan membahas secara singkat dan menyeluruh hasil dan temuan yang diperoleh pada bab sebelumnya. Adapun implikasi menjelaskan berupa dampak yang dihasilkan dari penelitian ini yang termasuk dalam proses perancangan, pembuatan hingga uji coba media. Selanjutnya, untuk rekomendasi ditulis sebagai beberapa saran masukan yang telah dikaji dari penelitian ini untuk ditujukan kepada beberapa pihak seperti kepada orangtua, guru, lembaga dan peneliti selanjutnya.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan media activity card untuk menstimulus kemampuan pra-baca tulis pada anak usia 5-6 tahun, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan prototipe media activity card dilaksanakan melalui pendekatan metode *Educational Design Research* (EDR) dengan tahapan meliputi identifikasi masalah yang dilakukan melalui observasi di PAUD X Kecamatan Sukasari, analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru, perancangan dan penyusunan materi yang dilakukan dengan meng-analisis kurikulum merdeka dan karakteristik pra-baca tulis anak usia 5-6 tahun, perancangan dan pengembangan desain media menggunakan aplikasi *software* canva, validasi ahli, uji coba terbatas, hingga evaluasi akhir. Media dicetak dalam bentuk kartu berukuran 10 x 15 cm yang dilaminasi *glossy* dengan ketebalan 310 gsm dengan tema binatang berilustrasi menarik yang berisi aktivitas untuk mengenalkan huruf, dan latihan menulis huruf melalui garis putus-putus.
2. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori layak digunakan. Validasi ahli materi memperoleh skor 27 dari 36 dengan presentase 75%, ahli bahasa memperoleh skor 23 dari 32 dengan presentase 71,87%. Berdasarkan kriteria kelayakan, hasil validasi ahli materi dan bahasa menunjukkan bahwa media *activity card* berada

pada kategori “Layak”. Adapun hasil validasi ahli media memperoleh skor 59 dari 60 dengan presentase 98,3% yang menunjukkan bahwa media activity card berada pada kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu media dapat digunakan dengan perbaikan sesuai dengan saran.

3. Hasil kelayakan uji coba pengembangan prototipe media *activity card* dilakukan pada 10 anak usia 5-6 tahun yang menunjukkan hasil signifikan dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,4. Rata-rata anak dapat mengenal 5 dari 10 huruf yang ditawarkan dan dapat membedakan huruf b, d, m, dan w. Selain itu, anak juga menunjukkan antusiasme, keterlibatan aktif, dan peningkatan dalam mengenali huruf serta mengikuti instruksi. Sedangkan hasil kelayakan uji coba media pada kepala sekolah dan guru memperoleh skor 95% yang menunjukkan bahwa media sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Guru memberikan respon positif terhadap kemudahan penggunaan, fleksibilitas media, serta kebermanfaatannya dalam menstimulasi pra-baca tulis anak.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memberikan implikasi positif terhadap praktik pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya dalam menstimulasi keterampilan pra-baca tulis. Media activity card yang dirancang berbasis pendekatan bermain dan visual menarik, menjadi alternatif alat bantu belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. Dengan adanya media ini, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif anak. Selain itu, media ini juga dapat menjadi sarana efektif bagi orang tua dalam mendampingi kegiatan literasi anak di rumah, serta dapat berkontribusi dalam pemenuhan indikator literasi awal sesuai STPPA dan Kurikulum Merdeka.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan di lapangan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media activity card sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran, serta mengkombinasikannya dengan pendekatan bermain untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

2. Bagi pengembang media atau peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media activity card ini dalam bentuk digital atau interaktif berbasis aplikasi untuk memperluas akses dan fleksibilitas penggunaannya, serta mengadaptasi konten agar sesuai dengan berbagai latar belakang kemampuan anak.
3. Bagi lembaga PAUD, diharapkan dapat mendukung inovasi pembelajaran melalui penyediaan media yang bervariasi dan sesuai dengan perkembangan anak, serta mendorong pelatihan guru dalam penggunaan media kreatif seperti activity card.
4. Bagi orang tua, media ini dapat dijadikan alat bantu bermain sambil belajar di rumah, dengan pendampingan ringan untuk memperkuat pengenalan huruf dan bunyi dalam suasana menyenangkan tanpa tekanan.