

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 SIMPULAN

##### 5.1.1 Simpulan Umum

Penelitian ini dilaksanakan dengan model *Design Based Research* yang menghasilkan sebuah desain dan pengembangan media pembelajaran boneka berbasis audio yang merujuk pada model pengembangan *Waterfall* dan pengalaman para ahli yang didapat dari studi literatur. Kemudian dihasilkan desain dan produk Media Boneka *SORCTING* yang siap untuk di publikasi secara luas.

##### 5.1.2 Simpulan Khusus

Simpulan khusus dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Desain Media Boneka *SORCTING* berbasis audio ini digambarkan sebagai boneka hewan endemic Jawa barat yaitu Surili, boneka ini menjadi sebuah mainan edukatif yang dapat mengatasi kesenjangan moral anak dan juga kelak mudah di temukan keberadaannya di sekitar anak-anak serta lingkungannya. Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini mampu mengeluarkan suara apabila menekan tombol-tombol yang telah disediakan, suara yang dikeluarkan berupa kalimat-kalimat thoyyibah sebagaimana kita ketahui bahwa kalimat thoyyibah merupakan kalimat-kalimat terpuj. Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Boneka *SORCTING* Berbasis Audio pada Pendidikan Karakter Anak Usia Dini dalam Aspek Nilai Religius tersebut merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan DBR (*Design Based Research*) serta untuk merancang produk tersebut peneliti menggunakan model *Waterfall*.
2. Penelitian DBR (Design-Based Research). DBR didefinisikan oleh Barab and Squire (2004) dalam Herrington, et.al (2007) sebagai “*a series of approaches, with the intent of producing new theories, artifacts, and practices that accountfor and potentially impact learning and teaching in naturalistic*

*settings*”. Dengan mengadopsi dan memodifikasi dari desain penelitian yang diberikan oleh Reeves, 2006 (dalam Jan van Akker, 2010), maka penelitian ini dibagi menjadi 4 tahap, yaitu (1). Identifikasi dan analisis masalah, (2). Pengembangan *prototype*, (3). Uji coba dan implementasi *prototype*, dan (4). Refleksi untuk mendapatkan prinsip yang diharapkan dan mengatasi berbagai permasalahan yang muncul. Pada tahap identifikasi dan analisis masalah kegiatan yang peneliti lakukan ialah menetapkan masalah dasar yang dihadapi, mengidentifikasi karakteristik siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, dan menelaah konten materi.

Pada tahap pengembangan *prototype* peneliti menggunakan model *Waterfall* yang dikembangkan oleh Winston Royce, pengembangan mulai menentukan konsep media yang akan dibuat, membuat GBPM serta naskah, memilih alat dan bahan yang sesuai, dan mulai merancang media pembelajaran berbasis masalah lalu di validasi oleh ahli dan diakhiri dengan revisi. Hasil pengembangan *prototype* selanjutnya diuji coba kepada tiga siswa TK As-Siraaj. Hasil uji coba selanjutnya direfleksikan guna mendapatkan rancangan yang diharapkan

3. Pengembangan media boneka *SORCTING* diawali dengan berbagai macam analisis dan dilanjutkan dengan perumusan GBPM dan naskah, kemudian diimplementasikan dengan membuat aset-aset media, elemen-elemen dan konten yang akan diterapkan dalam boneka. Hal pertama yang perlu dilakukan adalah pendataan atau pencarian informasi mengenai konten-konten kalimat *thayyibah* dengan studi literatur dan juga diskusi dengan ahlinya, kemudian peneliti buat narasi untuk materinya. Tahapan berikutnya yaitu membuat aset audio. Audio yang digunakan ialah audio yang bersifat *no copyright* siapapun dapat dengan bebas menggunakan audio ini. Dalam tahap ini audio di rekam dan di edit menggunakan aplikasi Adobe Premiere CC 2019 untuk menyesuaikan audio narasi dengan musiklatar, dan kemudian dirubah formatnya menjadi mp3 agar dapat dimasukkan ke dalam modul pada saat pemrograman. Setelah seluruh aset sudah selesai dibuat, tahapan selanjutnya ialah mengimpor seluruh audio ke dalam modul arduino.

Lalu kemudian setelah proses pemrograman selesai, kini tinggal menginstalasi atau pemasangan perangkat modul.

Setelah modul terancang dan menjadi satu kesatuan sistem, langkah selanjutnya yaitu proses perancangan boneka dengan membedah boneka dari arah punggung lalu mengeluarkan isi boneka tersebut. Selanjutnya di bagian tangan dan hidung di tandai untuk fungsi ruang tombol (3 tombol) serta di dalam tubuh boneka di letakan *IC module* suara yang peneliti rakit sendiri. Lalu menyalurkan kabel serta tombol dan speaker ke arah yang sudah di tandai sebelumnya, tombol dan speaker tersebut berbentuk satu blok yang terdiri atas komponen-komponen elektronik yang di design *simple* serta efisien. Setelah semua komponen elektronik terpasang seluruhnya, tahap selanjutnya yaitu proses instalasi atau menyatukan media audio dan boneka menjadi satu kesatuan media, dan merapikannya secara keseluruhan. Pada langkah perancangan modul, peneliti terinspirasi dari *Internet* dalam kanal youtube dan *website* tentang elektronik modul untuk membuat dan merakit modul yang sederhana serta *low cost*. Setelah melakukan tahap perancangan, peneliti mengujicobakannya dalam skala kecil kepada anak yang berada di sekitar lingkungan peneliti, lalu melakukan revisi.

4. Penilaian media boneka *SORCTING* menurut ahli materi, guru, dan ahli media, peneliti menggunakan instrumen penilaian berupa kuesioner yang diisi oleh para ahli dan wawancara terhadap guru setelah melakukan uji coba media. Hasil persentase penilaian yang diperoleh pada aspek materi ialah 100%, sedangkan pada aspek media memperoleh persentase nilai 80% lalu guru memberi penilaian secara garis besar dengan nilai baik dan juga media ini berpotensi menjadi pemecah permasalahan kesenjangan karakter di TK tersebut. Hasil ini menunjukkan aspek materi, media, dan penilaian guru pada media *SORCTING* ini berada dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut menunjukkan media ini sudah layak digunakan. Namun masih ada beberapa perbaikan yang perlu diperbaiki untuk menjadikan game ini dapat lebih baik lagi.
5. Kondisi pembelajaran yang meningkatkan karakter dalam aspek nilai religius di TK As-Siraaj yakni pembelajaran yang yang sepenuhnya berlandaskan

Al-Qur'an dan Assunah. Seperti berdo'a sebelum melakukan aktivitas, berucap salam, bersikap tawaduk, dan lain sebagainya. Hal tersebut peneliti dapatkan dari hasil observasi dan juga wawancara terhadap guru di TK tersebut.

6. Hasil penerapan media *SORCTING* selama uji coba, peneliti mengobservasi respon siswa terhadap media yang digunakan lalu dilihat bagaimana antusias mereka terhadap media ini, juga dilihat ketertarikan mereka dalam menggunakan media tersebut lalu melihat hasilnya. Lalu melakukan wawancara dengan guru untuk melihat prrsepsinya atas hasil dari penerapan media ini. Dari kedua data tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil penerapan media ini punya respon dan dampak yang baik bagi stimulasi pembentukan karakter aspekreligius siswa di TK As-Siraaj. Lalu media ini dapat dijadikan solusi bagi permasalahan karakter anak dalam aspek nilai religius, khususnya siswa TK As-siraaj.

## 5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini berupa media boneka *SORCTING* berbasis *audio* yang digambarkan sebagai boneka hewan *endemic* Jawa barat yaitu Surili, pemilihan hewan Surili dimaksudkan agar dapat menggiring opini untuk turut andil melestarikan hewan *endemic* daerah sendiri yang hampir punah, serta boneka ini tidak bersiifat diskriminasi *gender* atau fleksibel dapat digunakan oleh siswa laki-laki dan perempuan. Peneliti berharap boneka ini dapat menjadi sebuah mainan edukatif yang dapat mengatasi kesenjangan moral anak dan juga kelak mudah di temukan keberadaannya di sekitar anak-anak serta lingkungannya. Boneka *SORCTING* mampu mengeluarkan suara apabila menekan tombol-tombol yang telah disediakan, suara yang dikeluarkan berupa kalimat-kalimat *thayyibah* seperti salam, alhamdulillah, dan juga takbir sebagaimana kita ketahui bahwa kalimat *thayyibah* merupakan kalimat-kalimat terpuji.

### 5.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti merumuskan beberapa saran yang dapat berguna bagi pihak-pihak yang akan melaksanakan penelitian serupa, penelitian lanjutan, ataupun penelitian pribadi. Berikut adalah rekomendasi yang peneliti susun bagi penelitian selanjutnya ataupun peneliti lain:

1. Hasil dari penelitian ini dapat dilanjutkan untuk melakukan penelitian efektivitas penggunaan media boneka *SORCTING* dalam pembelajaran.
2. Jenis boneka edukasi ini dapat dikembangkan kembali dengan menggunakan materi dan aset yang sesuai dengan karakteristik pengguna dan cocok untuk disajikan dalam bentuk *mobile edu*.
3. Proses pengembangan akan lebih baik jika dilakukan oleh tim yang memiliki peran masing-masing dari pembuatan modul, boneka, hingga instalasi, sehingga menghasilkan efektivitas kerja dan hasil yang optimal.