

BAB V

PENUTUP

Pada BAB V ini memuat simpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian analisis potensi media *flash card* berbasis *Augmented Reality* untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.

1.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data dari hasil observasi dan pembahasan pada bab IV sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1.1.1 Media *Flash card* Berbasis *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* berbasis *Augmented Reality* memiliki potensi sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini terutama anak usia 5-6 tahun. Adapun 3 media *flash card* berbasis *Augmented Reality* yang penulis jadikan sampel dalam penelitian ini diantaranya yaitu AR Animals, Animal AR 3D Safari dan Quiver - 3D Coloring App. Masing-masing media *flash card* memiliki indikator-indikator yang mampu dijadikan sebagai media pembelajaran. Indikator tersebut yakni 1) media *flash card* berbasis *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang menarik bagi anak melalui berbagai warna serta bentuk dan karakter yang muncul. Hal tersebut dapat memotivasi belajar anak sehingga dapat meningkat pula hasil belajarnya. 2) media *flash card* berbasis *Augmented Reality* memiliki nilai kegunaan yang bermanfaat bagi anak. Dengan media *flash card* berbasis *Augmented Reality* maka tercipta komunikasi yang responsif antara anak dengan orang dewasa yang ada di sekitarnya. Melalui komunikasi yang kontekstual orang dewasa berkesempatan untuk memberikan arahan, pertanyaan, serta pernyataan tentang benar dan salah. 3) media *flash card* berbasis *Augmented Reality* berisi konten-konten atau materi yang masuk akal sehingga sesuai dengan aspek perkembangan anak seperti hewan, tumbuhan, tempat tinggal hewan (habitat), serta anggota tubuh yang ada pada hewan.

1.1.2 Fitur-Fitur Media Flash card Berbasis Augmented Reality Dapat Dimanfaatkan untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak

Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa dari ketiga media *flash card* berbasis *Augmented Reality* terdapat fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia dini. Adapun indikator yang dapat dikembangkan pada keterampilan berbicara anak diantaranya yaitu 1) literasi awal, 2) pengembangan kosakata, 3) pengenalan simbol, dan 4) meningkatkan komunikasi. Fitur yang berbagai dapat memberikan interaksi positif melalui kegiatan literasi awal yakni anak diberikan kesempatan untuk mengenal huruf, serta mengidentifikasi penggunaan dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana ditampilkannya berbagai hewan, tumbuhan serta bentuk dan karakter lain dalam bentuk 3 dimensi. Selain itu, terbuka pula kesempatan yang besar bagi anak dan juga orang dewasa yang di lingkungan sekitar anak baik orang tua maupun guru untuk membangun komunikasi dua arah melalui fitur permainan sederhana yang ada di dalam media *flash card* berbasis *Augmented Reality*.

1.2 Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak usia dini untuk dimanfaatkan dalam pengembangan keterampilan berbicaranya. Selain itu media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dapat berhubungan dengan keterampilan bahasa lainnya seperti menyimak, menulis dan membaca.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa saran untuk berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1.3.1 Bagi Orang Tua

Orang tua sebagai orang dewasa yang paling terdekat dengan anak sudah seharusnya mampu menciptakan lingkungan yang dapat mendukung anak dalam proses tumbuh kembangnya. Dengan enam aspek perkembangan yang menjadi perhatian khusus, terutama pada aspek perkembangan bahasa terlebih keterampilan berbicaranya. Kesuksesan anak dapat diterima dan berbaur dalam suatu lingkungan sosial adalah anak memiliki keterampilan berbicara yang mapan. Dengan penggunaan media *flash card* berbasis *Augmented Reality* maka orang tua dapat membangun

komunikasi yang kontekstual dan responsif. Selain itu, media *flash card* berbasis *Augmented Reality* dapat pula meningkatkan komunikasi anak yakni dengan pendampingan yang serius.

1.3.2 Bagi Guru

Media *flash card* berbasis *Augmented Reality* ini direkomendasikan bagi guru PAUD untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dibandingkan dengan media pembelajaran yang konvensional atau media yang belum tersentuh teknologi modern. Mengingat

zaman yang terus berubah maka guru perlu memperbaharui penggunaan media pembelajaran untuk anak terlebih dalam mengembangkan keterampilan berbicaranya.

1.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini berfokus pada potensi media *flash card* berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Selain itu fokus lain pada penelitian ini adalah mengenai konten dalam setiap fitur-fitur media *flash card* berbasis *Augmented Reality* dapat membantu untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia dini. Sehingga penulis berharap untuk peneliti selanjutnya dapat berinovasi dalam memberikan variasi pada penelitian dengan cakupan yang lebih luas dari keterampilan berbicara dan dapat menyentuh pada berbagai aspek perkembangan anak. Dalam penelitian ini fokus subjek hanya pada kelompok B usia 5-6 tahun, untuk itu bagi peneliti selanjutnya dapat memilih subjek yang berbeda secara rentang usia. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat pula memilih subjek anak-anak dengan berkebutuhan khusus yang mengenyam pendidikan di sekolah inklusi ataupun lembaga sekolah lain yang sejenis.