

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Proses penentuan materi pelajaran untuk media pembelajaran berbasis komputer 'MAMAHESKI' dilakukan melalui tiga tahapan yaitu studi literatur, wawancara ahli materi, dan penentuan materi. Terdapat sedikit perbedaan kegiatan pada tahapan yang dilakukan peneliti dengan kegiatan pada tahapan menurut Alessi & Trollip. Perbedaan terdapat pada tidak dilakukannya kegiatan *brainstroming* oleh peneliti, melainkan verifikasi kepada ahli materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena informasi mengenai isi materi dan cara penyampaian materi sudah sepenuhnya peneliti temukan pada studi literatur, sehingga peneliti beranggapan bahwa kegiatan verifikasi kepada ahli materi pembelajaran lebih tepat untuk dilakukan dibandingkan dengan kegiatan *brainstorming*.
- 2) Proses desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer 'MAMAHESKI' dilakukan melalui empat tahapan yaitu identifikasi masalah, penentuan tujuan dan solusi, desain media (termasuk didalamnya pembuatan RPP, GBPM, *flowchart*, dan *storyboard*) dan pengembangan media. Tahapan yang dilakukan peneliti pada proses desain dan pengembangan diadaptasi dari tahapan pengembangan media model Ken Peffers dkk. dan konsep perencanaan dan produksi pembelajaran berbasis komputer menurut Rusman. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti pada proses desain dan pengembangan media sesuai dengan tahapan pengembangan media model Ken Peffers dkk. dan konsep produksi pembelajaran berbasis komputer menurut Rusman.
- 3) Berdasarkan hasil validasi terhadap empat aspek (aspek isi materi, bahasa dan penyampaian materi, konteks media, dan teknis media) yang dilakukan oleh para ahli, media pembelajaran berbasis komputer 'MAMAHESKI' secara umum termasuk kedalam kategori media pembelajaran yang "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer

‘MAMAHESKI’ layak untuk digunakan pada proses pembelajaran namun dengan beberapa perbaikan. Perbaikan tersebut telah dilakukan oleh peneliti pada media pembelajaran berbasis komputer ‘MAMAHESKI’.

- 4) Berdasarkan pada hasil penilaian yang dilakukan oleh pengguna terhadap empat aspek (aspek isi materi, bahasa dan penyampaian materi, konteks media, dan teknis media), media pembelajaran berbasis komputer ‘MAMAHESKI’ berada pada kategori “Sangat Baik”. Perolehan skor tersebut menandakan bahwa ‘MAMAHESKI’ dapat digunakan oleh pengguna sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran anak usia dini.

B. Implikasi

Hasil akhir temuan dari dilakukannya penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis komputer mengenai pengenalan hewan dengan judul media yaitu ‘MAMAHESKI’. ‘MAMAHESKI’ diharapkan dapat mengenalkan hewan-hewan di sekitar tempat tinggal juga menjadi solusi dari masalah perubahan metode pembelajaran pada tingkat PAUD yang biasanya dilakukan secara langsung menjadi kegiatan belajar dari rumah, khususnya pada materi mengenal hewan, dengan melibatkan guru dan orang tua.

C. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan adalah:

- 1) Bagi guru, untuk menggunakan ‘MAMAHESKI’ sebagai salah satu variasi media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran di PAUD. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru yang ingin mencoba mengembangkan sendiri media pembelajaran serupa.
- 2) Bagi orang tua, untuk menggunakan ‘MAMAHESKI’ sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pada proses pembelajaran anak usia dini dari rumah mengenai hewan di lingkungan sekitar.

- 3) Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu sumber rujukan mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran bagi anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut misalnya penelitian mengenai dampak media pembelajaran berbasis komputer terhadap kemampuan kognitif, afektif, atau psikomotor anak usia dini.