BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun ditemukan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1) Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terkait pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak 5-6 tahun menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan di dalam pembelajaran sains untuk PAUD. Media pembelajaran berbasis teknologi yang pernah digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran sains di kelas adalah video pembelajaran. Menurut guru PAUD media pembelajaran sains berbasis teknologi diperlukan untuk menstimulus perkembangan nilai moral dan agama. Aspek kemampuan nilai moral dan agama berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dan lain sebagainya sangat perlu distimulus untuk anak usia 5-6 tahun pada media pembelajaran sains berbasis teknologi. Tema pembelajaran sains yang dipilih yaitu alam semesta yang perlu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Aspek yang perlu ada di dalam media pembelajaran sains berbasis teknologi yaitu video, audio, animasi, gambar dan teks. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan perlu memperhatikan unsur interaktif dan media pembelajaran komik digital interaktif telah diketahui oleh guru PAUD.
2) Perancangan komik digital interaktif pada konsep sains diorientasikan pada penggunaan aplikasi *Vocaroo* untuk rekaman audio di kegiatan pembukaan. Pada kegiatan inti terdapat video materi pembelajaran tentang penyebab dan cara mencegah terjadinya kebakaran hutan menggunakan aplikasi *Youtube.* Selain itu, terdapat kegiatan bermain game dengan *platform LearningApps Group Assignment* dan *LearningApps Matching Pairs.* Pada kegiatan penutup terdapat rekaman audio di dalam *platform Padlet.*

3) Pengembangan komik digital dilakukan pada tahap awal dengan melakukan uji validasi ahli IT serta pembelajaran PAUD dan memperoleh beberapa masukan untuk perbaikan produk awal komik digital interaktif pada konsep sains seperti penggunaan *font* besar dan kecil pada teks, petunjuk games sebaiknya disimpan berdekatan dengan aktivitas yang sedang dilakukan.
4) Berdasarkan hasil tahap penerapan setelah dilakukan uji coba terbatas produk komik digital interaktif pada konsep sains oleh lima orang guru dan guru ini memberikan penilaian. Terdapat beberapa saran revisi sebagai bentuk evaluasi awal lalu direvisi dengan hasil akhir produk sudah sangat baik atau layak digunakan oleh anak didik.
5) Berdasarkan hasil evaluasi yang telah diuji cobakan langsung kepada anak didik dengan hasil berdasarkan uji statistik adalah terdapat perbedaan kemampuan nilai moral dan agama antara kelas eksperimen yang menggunakan komik digital interaktif dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan komik digital interaktif. Diketahui rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital interaktif pada konsep sains lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik digital interaktif pada konsep sains dikarenakan di dalam media komik digital interaktif pada konsep sains yang telah dibuat peneliti memiliki keunggulan dan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran di PAUD.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan dan kesimpulan pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun di atas memiliki implikasi, implikasi yang ditemukan oleh peneliti antara lain yaitu:

1) Media komik digital interaktif pada konsep sains untuk mengenalkan nilai moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun dapat mengembangkan kreativitas anak dalam memecahkan masalah ketika mengerjakan soal latihan. Gambar dan video pembahasan materi yang disediakan dalam komik digital interaktif dapat dijadikan solusi dalam memecahkan masalah sehingga anak didik dapat belajar dengan efektif.

2) Penggunaan media komik digital interaktif pada konsep sains ini mampu meningkatkan kemampuan teknologi digital anak karena selain untuk belajar, komik digital ini juga dapat mengenalkan berbagai macam teknologi berbasis digital yang menarik dan menyenangkan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil kesimpulan dalam penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan kepada pihak-pihak yang dianggap perlu menindak lanjuti hasil penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

1) Bagi pendidik

Dari hasil penelitian, dengan menggunakan media komik digital interaktif sangatlah menarik dan menyenangkan untuk dilakukan pada kegiatan belajar dan bermain anak sehingga mampu menarik minat dan motivasi belajar mereka. Namun, pendidik tetap memiliki peran sebagai fasilitator dan motivator untuk anak. Oleh karena itu, bagi pendidik yang menggunakan komik digital interaktif ini sangat disarankan untuk mempelajari terlebih dahulu aplikasi-aplikasi dalam media ini.

2) Bagi penelitian selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian, media komik digital interaktif khususnya pada konsep sains masih sangat jarang ditemukan, hal ini menjadi suatu kendala yang dihadapi peneliti dalam mencari referensi yang relevan. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya sangat diharapkan untuk mempersiapan lebih banyak sumber atau referensi yang sekiranya relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.