

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab V menyajikan penjelasan mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan rumusan masalah, temuan dan pembahasan yang sudah diuraikan dalam bab sebelumnya. Berikut ini uraian simpulan, implikasi dan rekomendasi penelitian.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun memperoleh beberapa temuan. Hasil yang diperoleh meliputi hasil analisis kebutuhan, proses perancangan, proses pengembangan dan uji validasi expert, hasil penilaian guru PAUD, dan hasil uji coba pada anak usia 5-6 tahun. Berikut ini diuraikan simpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa keperluan terhadap media pembelajaran sains berbasis teknologi untuk menstimulus kemampuan bahasa sangat tinggi utamanya pada aspek bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Tema pembelajaran yang paling banyak dipilih sebagai tema yang memerlukan media pembelajaran berbasis teknologi adalah tema alam semesta. Elemen utama multimedia yang diperlukan yaitu video, audio dan animasi dengan memperhatikan unsur interaktif. Sebagian besar responden mengetahui tentang komik digital interaktif dan menyatakan sangat setuju terhadap pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Pada tahap perancangan ditentukan topik pembelajaran, kegiatan, indikator dan *tools* yang akan digunakan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Topik pembelajaran yang dipilih yaitu pelangi. Tampilan komik digital interaktif terdiri dari enam panel yang berisi kegiatan pembukaan, apersepsi (*game*), bercerita, latihan interaktif, menggambar, dan refleksi. Setiap kegiatan pada komik digital interaktif dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran tentang pelangi dan mengakomodir indikator kemampuan bahasa tertentu. *Tools* yang digunakan

untuk membuat aktivitas-aktivitas tersebut yaitu *Microsoft. PowerPoint. Vocaroo, LearningApps, Padlet, Animaker, Zoom Meeting, YouTube, Bitmoji* dan *Canva*.

Proses pengembangan komik digital interaktif meliputi kegiatan pembuatan produk dan uji validasi oleh *expert*. Pembuatan komik digital interaktif meliputi kegiatan membuat *template* menggunakan *Microsoft. PowerPoint*, rekaman suara menggunakan *Vocaroo*, membuat video apersepsi menggunakan *Animaker* dan *Zoom Meeting*, membuat *game* dan latihan interaktif menggunakan *LearningApps* tipe *simple order* dan tipe *matching pairs*, memilih video animasi dari *YouTube*, membuat halaman kegiatan bercerita, menggambar dan refleksi menggunakan *Padlet*, membuat avatar menggunakan *Bitmoji* dan menggabungkan serta mengkoordinasikan semua komponen menggunakan *Canva*.

Uji validasi *expert* terkait rancangan awal komik digital interaktif dilakukan oleh ahli media pembelajaran berbasis IT dan ahli pembelajaran PAUD. Nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari ahli media pembelajaran berbasis IT berada pada kriteria sangat baik. Meskipun demikian, masih ada bagian yang perlu diperbaiki pada aspek *layout*, teks, video, dan animasi sesuai saran ahli media pembelajaran berbasis IT dilakukan revisi pada semua aspek terkait. Namun, karena adanya keterbatasan dari *tools* yang digunakan revisi mengenai pembuatan video cerita animasi sendiri tidak dilakukan. Rata-rata nilai yang diperoleh dari ahli pembelajaran PAUD juga berada pada kriteria sangat baik. Namun, ahli pembelajaran PAUD memberikan komentar terkait kemudahan *game*, sehingga dilakukan perbaikan pada petunjuk kegiatan.

Pada tahap implementasi produk komik digital interaktif yang sudah lulus uji validasi langsung dinilai oleh 5 orang guru PAUD yang mengajar anak kelompok B. Hasil penilaian guru PAUD pada setiap aspeknya memperoleh nilai rata-rata dengan kriteria sangat baik. Penilai tidak memberikan saran perbaikan, sehingga komik digital interaktif langsung diuji cobakan pada anak.

Pada tahap evaluasi ada beberapa indikator yang diukur menggunakan teknik observasi dan ada beberapa yang diukur melalui *post-test*. Hasil observasi menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata dengan kriteria berkembang sangat baik pada semua indikator yaitu memahami aturan bermain menyusun warna pelangi, mengulang kalimat yang didengar dalam cerita

tentang pelangi, menceritakan isi cerita tentang pelangi secara sederhana, dan mengungkapkan perasaan serta pendapatnya setelah belajar tentang pelangi. Sedangkan, kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata berkembang sangat baik hanya pada indikator memahami aturan bermain menyusun warna pelangi. Sementara itu, hasil uji *Independent Sample T-test* pada indikator yang diukur menggunakan tes menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil kemampuan bahasa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media komik digital interaktif dengan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan selama proses penelitian ditemukan beberapa implikasi yang dianggap relevan dengan penelitian ini, antara lain yaitu:

1. Aktivitas-aktivitas pada komik digital interaktif yang dikembangkan selain dapat memvisualisasikan konsep tentang pelangi juga dapat menstimulus kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Aktivitas mendengarkan audio, bermain *game* dan menyimak video dapat menstimulus bahasa reseptif anak. Aktivitas bercerita, menggambar, dan mengungkapkan perasaan dapat menstimulus bahasa ekspresif. Selain itu, kemampuan keaksaraan juga dapat distimulus melalui aktivitas latihan memasangkan huruf dan warna.
2. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses penelitian ditemukan adanya implikasi komik digital interaktif terhadap motivasi belajar anak. Hal ini terlihat pada saat aktivitas bermain *game*, latihan dan menggambar yang lebih menarik perhatian anak, sehingga anak lebih antusias untuk belajar tentang pelangi.
3. Melalui penggunaan komik digital interaktif dalam pembelajaran anak dapat berinteraksi secara aktif dengan teknologi. Anak belajar cara mengoperasikan perangkat digital, khususnya pada saat menggunakan laptop untuk bermain *game* dan menggambar. *Device* yang paling mudah digunakan oleh anak adalah tablet dan *handphone*.
4. Pembelajaran menggunakan komik digital interaktif ini selain dapat mengembangkan kemampuan bahasa, dapat juga mengembangkan kemampuan kognitif, sosial emosional, dan seni. Aktivitas bermain *game* menyusun warna pelangi dan menyimak video tentang pelangi dapat

menstimulus pemahaman anak mengenai konsep mejikuhibiniu dan proses terjadinya pelangi. Pada kegiatan menggambar anak dapat merepresentasikan pengetahuannya tentang pelangi dan juga dapat menunjukkan kemampuan seni yang dimiliki anak. Kemampuan sosial-emosional dapat terlihat saat anak mau menaati aturan bermain *game*, sabar saat mendengarkan cerita, dan mau menceritakan perasaannya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan yang sudah dipaparkan rekomendasi yang dapat diberikan, yaitu:

1. Bagi guru

Media ini memiliki potensi dalam mengembangkan kemampuan anak, utamanya dalam menstimulus kemampuan bahasa. Elemen-elemen pada komik digital interaktif yang dipadukan secara menarik dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Bagi guru yang akan menerapkan media komik digital interaktif dalam pembelajaran sains anak usia dini perlu mempertimbangkan kecukupan *device* yang akan digunakan untuk mengakses dan mengoperasikan komik digital interaktif. Selain itu, guru juga perlu membimbing dan memantau anak dalam mengoperasikan *device* yang digunakan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Selama proses penelitian ada beberapa kendala yang dialami diantaranya yaitu, pada tahap perancangan mengalami kendala dalam menentukan indikator kemampuan bahasa dan aktivitas pada komik digital interaktif karena keterbatasan dalam referensi *tools*. Pada tahap evaluasi mengalami kendala dalam menentukan desain penelitian, instrumen dan teknik analisis data. Awalnya desain yang dipilih adalah *one group pre-test-post-test* dengan instrumen tes dan akan dianalisis menggunakan N-Gain. Namun, karena ada beberapa indikator yang tidak dapat diukur menggunakan tes dan hanya dapat diukur menggunakan teknik observasi, maka desain penelitian, instrumen dan teknik analisis data yang digunakan juga mengalami perubahan.

Untuk itu, bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian mengenai pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan bahasa anak menggunakan model ADDIE

disarankan untuk membaca lebih banyak referensi tentang model ADDIE dan memahami tujuan dalam setiap tahapannya. Sebaiknya peneliti memiliki pengetahuan dan keterampilan berbagai aplikasi atau *tools* yang dapat digunakan untuk membuat aktivitas-aktivitas pada komik digital interaktif dan memilih instrumen yang sesuai untuk mengukur indikator yang dipilih. Kemudian, pada tahap evaluasi peneliti selanjutnya disarankan memilih sampel secara random dan menggunakan *mixmethode* agar data yang diperoleh lebih kuat.