

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum tujuan penelitian ini sesuai yang diharapkan yaitu komik digital interaktif pada konsep sains ini menunjukkan bahwa layak dan dapat digunakan pada anak usia 5-6 tahun untuk menstimulus sosial emosional. Hal ini terlihat pada respon anak yang sangat antusias terhadap media yang digunakan dan juga pada validasi expert serta uji coba yang dilakukan oleh guru terhadap media komik digital interaktif pada konsep sains.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa tanggapan mengenai media pembelajaran sains berbasis teknologi diperlukan untuk menstimulus perkembangan sosial emosional mendapat jawaban tertinggi yaitu “Ya”, sehingga pemilihan pada aspek yang perlu dikembangkan yang paling dominan menurut analisis kebutuhan ini yaitu rasa tanggung jawab pada diri sendiri dan orang lain, dilanjutkan aspek perilaku prososial dan kesadaran diri. Pada tema pembelajaran yang banyak dipilih yaitu alam semesta, hal ini dikarenakan pada tema tersebut membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan sehingga dapat terlihat lebih nyata. Selanjutnya media yang perlu ada pada pembelajaran sains dengan persentase yang paling tinggi yaitu video dikarenakan dengan video dapat mengilustrasikan secara nyata tema yang dipilih, audio sebagai penjelasan atau narator agar penyampaian terdengar lebih jelas, animasi, gambar dan yang terakhir teks.

Hasil perancangan pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains dengan melakukan spesifikasi pembuatan *storyboard* berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains yang meliputi tema yang terapkan, aspek yang dominan dipilih dan dirancang untuk mengintegrasikan pembelajaran dan fitur-fitur yang harus realisasikan pada komik digital interaktif. Selanjutnya pada pembuatan *storyboard*, memilih komponen-komponen yang dapat menunjang aspek-aspek sosial emosional yang ditekankan. Pada apersepsi menggunakan *Vocaroo* dan *Bitmoji*, materi

pembelajaran dengan *Animaker* yang diakses melalui *Youtube* dan *Bitmoji*. Latihan I dan II dengan *LearningApps Group Assignment*, *Vocaroo* dan *Bitmoji*. Latihan III menggunakan *LearningApps Matching Pairs On Images*, *Vocaroo* dan *Bitmoji* serta pada Refleksi menggunakan *Padlet*, *Vocaroo* dan *Bitmoji*.

Hasil proses pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains ini dengan membuat produk sesuai dengan rancangan awal. Proses pengembangan meliputi pembuatan layout, video materi pembelajaran, latihan interaktif, pembuatan instruksi/penjelasan, bitmoji yang disatukan menjadi produk awal komik digital interaktif. Pada hasil validasi ahli media IT mendapat kriteria Baik pada aspek layout dan yang dominan Sangat Baik di aspek teks, gambar, audio, video, animasi petunjuk dan sistem navigasi dan interaktif link, namun ada saran perbaikan pada tampilan, teks, video, audio dan sistem navigasi dan interaktif link. Pada validasi oleh ahli materi pembelajaran PAUD mendapat kriteria yang dominan Sangat Baik pula pada aspek materi pembelajaran, latihan interaktif dan refleksi, pada aspek apersepsi kriteria Baik, meskipun demikian masih ada yang harus diperbaiki sesuai saran dan perbaikan.

Hasil penerapan komik digital interaktif pada konsep sains dari uji coba terbatas oleh 5 orang guru PAUD kelompok B berkriteria Baik pada aspek apersepsi dan Sangat Baik pada aspek materi pembelajaran, latihan interaktif dan refleksi dan masih adanya saran perbaikan pada bagian apersepsi dan latihan interaktif. Meskipun demikian, hal ini menggambarkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan dapat langsung diterapkan pada pembelajaran pada uji coba lapangan.

Selanjutnya, hasil evaluasi penggunaan komik digital interaktif pada konsep sains menunjukkan bahwa uji coba lapangan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data yang melalui observasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen Berkembang Sangat Baik, sedangkan pada kelas kontrol Berkembang Sesuai Harapan. Selanjutnya pada *Post-test*, data dianalisis menggunakan uji t. Pada uji prasyarat data menggunakan uji normalitas yang menunjukkan data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan uji homogenitas menyatakan varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, selanjutnya pada

uji *Independent Sample T-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan komik digital interaktif pada konsep sains dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil observasi dan tes pada anak menunjukkan bahwa media komik digital interaktif pada konsep sains dapat digunakan untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

## **5.2. Implikasi**

Dari hasil kesimpulan yang telah peneliti uraikan di atas, maka implikasi yang dapat dipaparkan yaitu pertama, implikasi dari penelitian ini yaitu komik digital interaktif dapat memfasilitasi aspek bahasa anak dalam memahami aturan dalam suatu permainan, karena pada komik ini menyediakan games yang disajikan dengan cara bermain, aturan kegiatan yang anak harus pahami. Implikasi kedua, dengan menggunakan komik digital interaktif tidak hanya dapat digunakan sebagai media yang menstimulus kemampuan sosial emosional saja, akan tetapi bisa digunakan sebagai penunjang aspek kognitif dengan pemberian stimulus menggunakan video pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir logis anak yang ditandai dengan anak tahu sebab akibat pada banjir.

## **5.3. Rekomendasi**

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah peneliti kemukakan, maka peneliti dapat jadikan sebagai acuan untuk merekomendasikan hal-hal sebagai berikut:

### **1) Bagi guru**

Bagi guru yang akan menerapkan pembelajaran menggunakan komik digital interaktif perlu lebih dipersiapkan lagi alat dan bahan yang akan digunakan untuk proses pembelajaran agar lebih efektif dalam menstimulus kemampuan sosial emosional anak. Selain itu, sebaiknya lebih dapat memperhatikan anak yang akan menggunakan komik digital interaktif dikarenakan media yang digunakan berbasis teknologi interaktif yang dimana anak menjadi pengguna secara langsung sehingga diharapkan lebih intens lagi ketika anak sedang menggunakan komik digital interaktif.

2) Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai komik digital interaktif sebaiknya lebih lebih dipersiapkan lagi secara matang mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan selama pembelajaran dan sebelum melakukan pembelajaran menggunakan komik digital interaktif ada baiknya memperkenalkan terlebih dahulu pada anak mengenai media yang akan diterapkan.