

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Perancangan gambar bercerita interaktif "Jaring Bona" melalui tahap yang tidak sedikit. Penulis memulai dari perancangan konsep cerita yang berlandaskan buku panduan penggerak PAUD Literasi dan STEAM untuk memaksimalkan pesan yang ingin disampaikan. Setelah pematangan konsep baik materi maupun teknis visual seperti warna, karakter, dan cara wimba, penulis melakukan tahap pengembangan dari digitalisasi wimba hingga publikasi pada laman *Adobe InDesign* dan ekspor file dalam bentuk *epub* sehingga dapat digunakan secara *offline* maupun *online*. Produk yang sudah selesai akan melalui tahap uji coba secara mandiri, ahli materi dan media, yang selanjutnya diuji cobakan pada salah satu kelompok belajar di daerah tempat tinggal penulis yaitu Kelompok Belajar Zahratul Qolbi.

Uji coba produk gambar bercerita interaktif "Jaring Bona" di Zahratul Qolbi pada anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun menghasilkan temuan yang positif baik dari perspektif guru maupun respon anak. Hasil dari uji pengguna oleh guru, uji validasi media dan materi menghasilkan kesimpulan media layak digunakan. Poin dari lembar observasi respon anak mendapatkan poin pernyataan positif lebih banyak. Berdasarkan perolehan tersebut, Gambar Bercerita Interaktif "Jaring Bona" ini dapat digunakan sebagai sarana stimulasi aspek perkembangan anak. Jika dilihat pada poin aspek perkembangan anak menurut kurikulum 2013, sarana stimulasi perkembangan anak ini dapat digunakan untuk mendorong stimulasi aspek kognitif, motorik halus. Sedangkan dalam capaian pembelajaran kurikulum merdeka, gambar bercerita interaktif "Jaring Bona" dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan aspek penerapan dasar literasi dan STEAM. Selain itu gambar bercerita interaktif ini akan lebih berfungsi maksimal jika ditujukan untuk anak yang memiliki karakteristik aktif dalam kegiatan belajar di kelas.

Tahap perancangan dan uji coba produk berjalan baik. Meskipun menghasilkan temuan positif, Saran yang diberikan oleh pengguna tetap harus

Risma Febyanti, 2023

PERANCANGAN GAMBAR BERCEKITA INTERAKTIF "JARING BONA" SEBAGAI SARANA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diterapkan oleh peneliti selanjutnya agar menghasilkan inovasi yang lebih baik lagi. Gambar bercerita interaktif memiliki potensi untuk membantu bidang pendidikan terutama pendidikan awal untuk anak usia dini karena erat kaitannya dengan bahasa rupa, budaya Indonesia dan cara khas gambar anak itu sendiri.

5.2 Implikasi

Implikasi dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah, gambar bercerita interaktif “Jaring Bona” menghasilkan temuan terkait potensi anak kelompok belajar Zahratul Qolbi dalam kepandaian berbahasa dan seni. Jika anak tidak segera dibiasakan untuk membentuk kosanya, hal tersebut akan menjadi faktor kurang percaya diri untuk menggambar dalam diri anak. Pemikiran anak yang menandai bahwa dirinya tidak bisa menggambar dan karyanya tidak lebih bagus dari temannya mungkin akan tertanam hingga ia dewasa kelak. Dalam proses bercerita bersama-sama pun perlahan akan membangun kepercayaan diri mereka dalam berinteraksi dan berbicara. Oleh karenanya selain kemampuan membaca dan menghitung, kemampuan dalam berinteraksi dan berpartisipasi di kelas perlu ditanamkan untuk mengoptimalkan perkembangan mereka dari sisi sosial dan emosional.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah sebaiknya merancang gambar bercerita interaktif yang lebih mengembangkan aspek nilai agama ataupun budaya, karena dalam penelitian pengembangan ini aspek tersebut masih kurang menonjol karena fokus materi mengenai isu lingkungan. Selain itu untuk fitur pada produk disarankan lebih lengkap dengan menambahkan halaman menu yang berisi pratinjau setiap halaman, dan tidak lupa menambahkan tombol menu pada setiap halaman untuk memudahkan navigasi pengguna. Selanjutnya berdasarkan Saran dari pengguna, produk gambar bercerita selanjutnya perlu memiliki mini tutorial berupa video untuk lebih mudah difahami penggunaannya.