

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembahasan tentang media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka pada anak usia 5-6 tahun, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka pada usia 5-6 tahun dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE, dan peneliti hanya sampai ADD saja. Adapun tahapan tersendiri dari tahap analisis, design dan pengembangan.

Pertama kali dilakukan analisis kebutuhan peserta didik dan materi, kemudian mendesain media pembelajaran, proses mendesain dan pengembangan menggunakan google drive lalu menggunakan google sites dengan alamat <https://sites.google.com/view/huka-huka>. Selanjutnya, mengembangkan media dengan cara memvalidasi pada ahli materi dan ahli media. Setelah itu, melakukan uji coba kepada guru dan orangtua, proses evaluasi media dilakukan setiap tahap agar media yang dihasilkan dapat dikembangkan dengan lebih baik.

2. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi ahli materi dilakukan sebanyak 1 kali. Dengan perolehan skor 74 dengan presentase 92,05% dengan kategori “sangat setuju”. Selanjutnya, validasi media dilakukan sebanyak 2 kali. Setelah dilakukan revisi, selanjutnya mendapatkan skor 43 dengan presentasi 89,05%

dengan kategori “sangat setuju” sehingga media layak untuk diujicobakan kepada guru dan peserta didik.

3. Selanjutnya, media telah dilakukan penilaian oleh Guru TK Al-Azhar Kota Jambi. Berdasarkan hasil penilaian Guru TK Al-Azhar Kota Jambi terlihat bahwa keseluruhan aspek dan tahap ujicoba untuk penilaian guru mendapatkan skor penilaian 563 dengan presentase 93% termasuk pada kategori “Sangat Setuju”. Sehingga berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Kemudian, media diujicobakan kepada orangtua/wali murid TK Al-Azhar Kota Jambi. Berdasarkan hasil ujicoba orangtua, diperoleh jumlah skor 800 dengan presentase 84% termasuk kategori “Sangat Setuju”. Berdasarkan, hasil respon orangtua/wali murid dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
5. Penerapan media interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka ini sendiri sangat efektif berdasarkan hasil ujicoba kelayakan media, bisa dibuka melalui smartphone/laptop dimanapun kapanpun tergantung kesediaan internet.

1.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan diatas, tindak lanjut penelitian berimplikasi pada kualitas. Adapun implikasi secara teoritis dan praktis yaitu :

1. Implikasi teoritis

Penggunaan google drive dan google sites lebih fleksibel dan efisien. Dengan demikian, guru dan orangtua serta peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.

2. Implikasi praktis

Hasil penelitian pengembangan ini digunakan untuk dipertimbangkan oleh guru dan peserta didik sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran dan membenahi diri dalam penggunaan media pembelajaran.

1.3 Saran

1. Media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka dapat dijadikan acuan dalam penelitian pengembangan selanjutnya yang relevan.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka dapat dijadikan bahan ajar dan sumber belajar baru bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, dapat dijadikan sumber belajar baru bagi peserta didik saat belajar di kelas maupun secara daring/mandiri.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka untuk anak usia 5-6 tahun dapat dikembangkan lanjut pada materi yang lain.

4. Media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka untuk anak usia 5-6 tahun yang telah dikembangkan belum dilakukan tahap implementasi dan evaluasi sehingga dapat dijadikan suatu penelitian berkelanjutan.