

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hal yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun terdiri dalam 5 tahapan, yaitu analisis awal-akhir, analisis anak, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada analisis awal-akhir ditemukan bahwa diperlukan strategi yang menyenangkan berupa konten keaksaraan yang mudah diaplikasikan dan berpusat pada anak, serta pengembangan media pembelajaran dengan teknologi untuk mendukung pembelajaran di abad ke-21. Analisis anak yaitu diketahui bahwa diperlukan konten keaksaraan yang relevan dalam mengenalkan huruf. Analisis tugas dengan merincikan tugas isi materi ajar keaksaraan yang menjadi dasar pengembangan media. Analisis konsep dengan merincikan 4 materi yang dimasukkan ke dalam media yang dikembangkan. Terakhir, melakukan perumusan tujuan pembelajaran melalui 5 indikator yang digunakan dan dijabarkan dalam 8 tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* dilakukan perancangan produk melalui empat langkah utama, yaitu menyusun tes acuan, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal berupa

prototype pengembangan media. Kemudian, media dilakukan uji kelayakan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi akhir oleh ahli media memperoleh persentase 100% kategori “sangat baik” dan validasi ahli materi diperoleh persentase 98,2% kategori “sangat baik” dengan media dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Sehingga, dapat dilanjutkan pada tahap uji coba pengembangan.

3. Respon guru dilihat melalui uji kepraktisan media *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba pengembangan kelompok kecil di TK IT Fania Salsabila Barokah memperoleh persentase 78,8% kategori “sangat baik”. Sedangkan, pada uji coba pengembangan kelompok besar di TK Puri Masurai II dan TK Rizani Putra memperoleh persentase 79,3% kategori “sangat baik”. Sehingga, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* yang telah dilakukan peneliti memiliki beberapa implikasi, yaitu:

1. Media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

2. Media ini dapat memperkaya variasi media pembelajaran yang tersedia bagi guru, sehingga penyajian materi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak.
3. Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital dengan teknologi AR dalam pendidikan di abad ke-21.

5.3 Saran

Melalui simpulan dan hasil penelitian yang diperoleh, beberapa saran yang dapat diberikan diantaranya, yaitu:

1. Untuk sekolah, diharapkan dapat terus mengoptimalkan aspek perkembangan anak, termasuk keaksaraan dan menyediakan fasilitas pendukung seperti penggunaan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality*. Media ini dapat diakses secara *offline*, sehingga menjadi solusi bagi daerah yang memiliki keterbatasan akses internet.
2. Untuk pendidik, disarankan dapat memanfaatkan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality*, karena media ini mencakup beberapa indikator keaksaraan yang dapat mendukung stimulasi kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.
3. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambahkan fitur interaktif yang lebih beragam dan memperluas cakupan konten keaksaraan agar anak semakin tertarik dalam proses belajar. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menguji efektivitas media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.