

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran game calistung digital, kelayakan media pembelajaran, efektifitas media pembelajaran serta pembahasan yang telah diuraikan bab empat maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game calistung digital kategorinya baik. Hal ini dapat dilihat dari uji kelayakan oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli multimedia, ahli media pembelajaran, ahli instrument penelitian dan uji evaluasi formatif pada one to one by learner serta uji small group dan uji field trial serta uji efektifitas dengan rincian sebagai berikut:

1. Uji Kelayakan Ahli

Berdasarkan uji kelayakan oleh ahli materi maka media pembelajaran game calistung digital terkategori sangat baik dengan hasil penilaian sebesar 3, 68. Berdasarkan uji kelayakan oleh desain pembelajaran maka media pembelajaran game calistung digital terkategori sangat baik dengan nilai sebesar 3, 31. Berdasarkan ahli media pembelajaran maka game calistung digital terkategori sangat baik dengan nilai sebesar 3, 90. Berdasarkan ahli multimedia maka game calistung digital terkategori baik dengan nilai sebesar 3, 25. Sedangkan instrumen penelitian, lembar observasi keterampilan kognitif dan keterampilan bahasa dan pedoman angket evaluasi multimedia interaktif telah di validasi oleh ahli instrumen penelitian.

2. Uji Kelayakan Siswa

Media pembelajaran game calistung digital yang dikembangkan berdasarkan hasil evaluasi formatif pedoman angket evaluasi multimedia interaktif one by one

learner pada aspek a) kesederhanaan, b) komunikatif, c) belajar mandiri, d) belajar setahap demi setahap, e) Unity multimedia, f) Kontinuitas. Jumlah rata-rata responden siswa pertama sebesar 3,60 dengan kategori sangat baik, responden siswa kedua sebesar 3,04 dengan kategori baik, dan responden siswa ketiga sebesar 2,88 dengan kategori baik.

Berdasarkan uji small group media pembelajaran game calistung jumlah rata-rata responden siswa pertama sebesar 3,60 dengan kategori sangat baik, responden siswa kedua sebesar 3,04 dengan kategori baik, dan responden siswa ketiga sebesar 2,88 dengan kategori baik, responden siswa keempat sebesar 3,04 dengan kategori baik, responden siswa kelima sebesar 3,04 dengan kategori baik, responden siswa keenam sebesar 3,04 dengan kategori baik.

Berdasarkan uji field trial atau uji coba lapangan yang diujicobakan ke 10 siswa kelompok B, RA Al Mukhlashin di kecamatan Ciputat Timur kota Tangerang Selatan bahwa media pembelajaran GCD untuk nilai rata-rata lembar observasi keterampilan kognitif pretest sebesar 3,40 dan nilai rata-rata lembar observasi keterampilan kognitif posttest sebesar 3,81, serta nilai rata-rata kenaikan skor pretest dan skor posttest keterampilan kognitif sebesar 0,41. Nilai rata-rata lembar observasi keterampilan literasi pretest sebesar 2,95 dan nilai rata-rata lembar observasi keterampilan kognitif posttest sebesar 3,81 serta nilai rata-rata kenaikan skor pretest dan skor posttest keterampilan kognitif sebesar 0,86.

3. Uji Kelayakan Guru

Berdasarkan pendapat guru pada aspek kelayakan multimedia interaktif pada evaluasi formatif uji kelayakan one to one untuk guru pertama sebesar 3,02 dengan kategori baik dan guru kedua 3,17 dengan kategori baik. Begitu juga pada

uji kelayakan small group untuk guru pertama sebesar 3,48 dengan kategori sangat baik dan guru kedua sebesar 3,43 dengan kategori sangat baik.

4. Uji Efektifitas

Berdasarkan hasil perhitungan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, didapat $t_{hitung} = 2,31$ dan $t_{tabel} = 1,69$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan kognitif antara yang diberi media game calistung digital dan yang diberi media kartu. Dengan perkataan lain bahwa media game calistung digital ($\bar{Y}_1 = 130,26$; $S = 5,02$) lebih baik daripada media kartu ($\bar{Y}_2 = 123,35$; $S = 6,73$). Ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa keterampilan kognitif anak usia dini yang memakai media game calistung secara signifikan lebih tinggi dari pada yang memakai media kartu dapat diterima.

Berdasarkan hasil perhitungan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, didapat $t_{hitung} = 2,12$ dan $t_{tabel} = 1,69$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan literasi antara yang diberi media game calistung dan yang diberi media kartu. Dengan perkataan lain bahwa media game calistung ($\bar{Y}_1 = 116,84$; $S = 2,95$) lebih baik daripada media kartu ($\bar{Y}_2 = 112,55$; $S = 3,68$). Ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa maka keterampilan literasi anak usia dini yang memakai media game calistung secara signifikan lebih tinggi dari pada yang memakai media kartu dapat diterima.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran game calistung digital untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan keterampilan bahasa memberikan implikasi bagi siswa dan guru di antaranya:

1. Siswa memperoleh pengalaman belajar baru dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk digital untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan keterampilan bahasa.
2. Siswa mendapatkan metode pembelajaran baru sebagai alternatif untuk dapat memfasilitasi anak dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan.
3. Siswa Dapat belajar secara mandiri dan memiliki motivasi untuk menyelesaikan permainan yang memiliki kandungan materi ayo mengenal huruf, ayo mengenal angka, ayo menulis dan ayo mengenal benda.
4. Guru dapat menggunakan media game calistung digital sebagai alternatif media dalam pembelajaran untuk menyongsong Pendidikan 4.0.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran game calistung digital untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan keterampilan bahasa anak usia 5 – 6 tahun maka peneliti dapat memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Perlu dikembangkan media pembelajaran digital untuk meningkatkan perkembangan yang lain seperti seni, motorik kasar dan motorik halus, sosial emosional, nilai agama dan moral.
2. Perlu dikembangkan lebih komprehensif materi keterampilan kognitif dan keterampilan bahasa yang lebih variatif dan menarik untuk kelanjutan penelitian ini.