

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan perolehan penelitian dan pembahasan mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Melalui Teknologi *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini (Kelompok B) dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media *augmented reality* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak kelompok B dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media buku bergambar dan boneka jari dengan metode bercerita. Hal ini dikarenakan, berdasarkan hasil perhitungan terhadap 5 indikator (pernyataan) dalam lembar angket observasi dalam penelitian ini yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran interaktif melalui teknologi *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan literasi digital anak kelompok B yang dilakukan kepada 13 responden (anak) dengan jumlah rata-rata 95,3 yang termasuk kedalam kategori "sangat efektif".
2. Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif melalui teknologi *augmented reality* mendapatkan hasil akhir yaitu sangat berpengaruh dibandingkan dengan pembelajaran melalui media buku bergambar dan boneka jari dengan metode bercerita terhadap kemampuan literasi digital anak kelompok B. Pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 5 indikator yaitu (1) Anak mampu menggunakan perangkat

elektronik untuk mendapatkan informasi, (2) Anak mampu memahami informasi bahwa gambar dan teks diperangkat elektronik memiliki makna, (3) Anak mampu menunjukkan kemampuan awal dalam menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab, (4) Anak mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, (5) Anak mampu memilih dan memilah informasi yang tepat dan jelas. Kemudian, didapatkan hasil akhir bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *augmented reality* lebih berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia kelompok B.

3. Kendala yang dihadapi oleh guru kelompok B yaitu terbagi ke dalam 2 faktor. Pertama yaitu faktor internal, dimana guru belum terbiasa dalam memanfaatkan *ICT* dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan guru hanya menggunakan media konvensional seperti buku bergambar dan boneka jari dengan metode bercerita, atau menggunakan LKA yang harus sesuai dengan tema yang digunakan pada saat pembelajaran. Kedua yaitu adanya faktor eksternal, dimana sarana dan prasarana sekolah juga belum cukup memadai untuk dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *augmented reality* serta kurangnya penanaman orangtua dalam memahami penggunaan teknologi kepada anak. Adapun kendala yang dihadapi oleh peserta didik yaitu adanya faktor internal, dimana ketika anak melakukan pembelajaran, anak belum bisa memahami ketika pembelajaran berlangsung serta terdapat anak yang belum memahami dalam penggunaan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru hendaknya lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan literasi digital agar tercipta suasana yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat anak dalam mengikuti pembelajaran, sehingga anak tidak cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru hendaknya memberikan motivasi berupa *reward* (berupa hadiah atau pujian) dalam proses pembelajaran agar anak lebih semangat dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran literasi digital.

Guru sebaiknya melanjutkan penggunaan media yang telah digunakan saat penelitian untuk pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya mendukung upaya guru untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media interaktif *augmented reality* dalam penanaman kemampuan literasi digital anak.