

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian lapangan di PAUD Miriam Banjarmasin terhadap upaya guru dalam implementasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B, peneliti menyimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Pada perencanaan aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B, yang pertama dalam perencanaan adalah guru membuat RPPH dengan mengambil poin-poin penting dari modul ajar yang disusun oleh Diginusa dan mencari aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Setelah RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) selesai, maka akan dikonsultasikan kepada kepala sekolah.

Pelaksanaan pembelajaran mewarnai di aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin terbagi menjadi tiga kelompok. Kelompok B1 terdiri dari 15 anak, B2 terdiri dari 15 anak, dan B3 terdiri dari 15 anak. Setiap satu kelompok akan dibagi menjadi 2 sesi yaitu sesi 1 diikuti oleh 7 anak, sementara sesi 2 diikuti oleh 8 anak. Durasi pembelajaran komputer adalah 30 menit persesinya dengan sistem *rolling*, yang di mana sesi 1 yang diikuti oleh 7 orang anak akan terlebih dahulu melaksanakan pembelajaran komputer di ruang komputer, sementara sesi 2 yang diikuti oleh 8 anak akan melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris di ruang Bahasa Inggris. Setelah 30 menit berlalu maka sesi 1 yang diikuti oleh 7 anak akan berpindah dari pembelajaran komputer ke pembelajaran Bahasa Inggris, sedangkan sesi 2 yang diikuti oleh 8 anak akan berpindah dari pembelajaran Bahasa Inggris ke pembelajaran komputer. Sedangkan pelaksanaan lomba *digital painting* terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu B1, B2, dan B3. Kelompok B1 terdiri dari

15 anak, B2 terdiri dari 15 anak, dan B3 terdiri dari 15 anak. Setiap satu kelompok akan dibagi menjadi 2 sesi yaitu sesi 1 diikuti oleh 7 anak, sementara sesi 2 diikuti oleh 8 anak. Durasi pelaksanaan lomba *digital painting* adalah 20 menit persesinya dengan sistem *rolling*, yang di mana sesi 1 yang diikuti oleh 7 orang anak akan terlebih dahulu melaksanakan lomba *digital painting* di ruang komputer, sementara sesi 2 yang diikuti oleh 8 anak akan menunggu di ruang kelas. Setelah 20 menit berlalu maka sesi 1 yang diikuti oleh 7 anak akan kembali ke ruang kelas, sedangkan sesi 2 yang diikuti oleh 8 anak akan melaksanakan lomba *digital painting* di ruang komputer.

Evaluasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B adalah menggunakan dua evaluasi, yang pertama menggunakan observasi untuk disetiap pertemuan dengan mengobservasi anak yang kurang maksimal saat menggunakan komputer. Sedangkan yang kedua menggunakan penilaian A,B dan C yang dilakukan setiap satu bulan sekali. Semua evaluasi yang dilakukan guru komputer berpatok pada tiga kriteria penilaian yaitu *operating environment*, *graphic*, dan *word processing*.

2. Ada dua faktor yang mempengaruhi berjalannya implementasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin yaitu dukungan dari yayasan penyelenggaraan ilahi (YPII), Diginusa yang mengadakan lomba *digital painting*, kompetensi dan semangat guru komputer, serta fasilitas ruangan komputer yang sesuai dengan kebutuhan anak. Berikut ini adalah faktor-faktor yang menghambat pelaksanaan kegiatan tersebut adalah unit komputer yang terbatas serta menggunakan tampilan berbeda dengan komputer yang sering digunakan, durasi pembelajaran yang hanya 30 menit, modul ajar dari Diginusa yang bersifat acak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya guru dalam implementasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B

di PAUD Miriam Banjarmasin, maka saran yang dapat disampaikan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Yayasan

Yayasan diharapkan menyediakan lebih banyak komputer untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dengan memiliki komputer yang memadai sesuai jumlah anak-anak, sehingga dalam satu sesi dapat menampung 15 orang anak tanpa harus membagi sesi dan membagi durasi pembelajaran. Hal ini akan memungkinkan setiap anak mendapatkan waktu yang cukup untuk berinteraksi dengan komputer, memahami materi yang disampaikan, dan berlatih menggunakan aplikasi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang lebih terfokus tanpa adanya pembagian waktu akan mengurangi tekanan pada guru dan memberikan kesempatan lebih banyak bagi anak untuk belajar secara optimal.

2. Bagi Sekolah

Sekolah juga perlu melakukan evaluasi dan monitoring secara berkala terhadap pelaksanaan komputer. Dengan evaluasi ini, pihak sekolah dapat mengetahui sejauh mana teknologi dapat meningkatkan pemahaman anak, apakah ada tantangan atau hambatan dalam pelaksanaan, serta seberapa efektif aplikasi yang digunakan. Umpan balik dari guru dan orang tua anak juga sangat diperlukan untuk melihat dampak dari pembelajaran berbasis komputer terhadap perkembangan anak.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan komputer dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini bisa mengkaji lebih lanjut bagaimana teknologi mempengaruhi perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak.