BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berfokus pada kompetensi literasi digital sejak dini melalui penggunaan aplikasi permainan edukatif, yaitu aplikasi Sekolah Enuma. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis permainan membantu pemahaman siswa usia dini terhadap konsep literasi sebagaimana yang dirumuskan oleh Marsh. Penggunaan aplikasi pembelajaran digital berbasis permainan membantu pemahaman anak-anak terhadap konsep literasi digital meliputi tiga dimensi utama, yaitu dimensi operasional, dimensi kultural, dan dimensi kritis. Literasi digital turut berkontribusi terhadap pengembangan komunikasi anak usia dini, melalui enam domain dalam kecerdasan majemuk, diantaranya linguistik, interpersonal, intrapersonal, spasial, logis matematis, dan kinestetik. Perkembangan literasi digital dan komunikasi anak usia dini memiliki keterkaitan erat. Kemampuan literasi digital yang lebih baik mendorong anak untuk lebih aktif dalam berkomunikasi mencakup komunikasi verbal dan non-verbal, komunikasi interpersonal dan intrapersonal dengan lebih baik dalam memahami informasi digital maupun dalam mengekspresikan ide dan emosi mereka melalui media digital.

Siswa yang terlibat dalam permainan edukatif menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam hal keterampilan teknis untuk menggunakan teknologi digital, pengembangan kesadaran terhadap budaya dan pemikiran reflektif melalui pembelajaran interaktif aplikasi Sekolah Enuma. Namun, penelitian ini juga menekankan bahwa untuk memanfaatkan aplikasi permainan secara efektif, siswa harus memiliki kemampuan dasar literasi digital terlebih dahulu. Kemampuan dasar ini meliputi pemahaman dasar tentang penggunaan perangkat digital dan navigasi menu. Tanpa kemampuan dasar ini, anak-anak mungkin kesulitan untuk mengakses dan memanfaatkan aplikasi permainan secara maksimal. Dengan kata lain, literasi

digital siswa didukung oleh penggunaan aplikasi Sekolah Enuma, bersamaan dengan hal tersebut aplikasi Sekolah Enuma juga memunculkan serta memperkuat literasi digital siswa dari kemampuan awal yang dimilikinya, melalui interaksi dengan teknologi secara konsisten.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

5.2.1 Saran Teoritis:

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sehingga hasilnya lebih eksploratif, untuk itu penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji topik serupa dengan mengembangkan kajian lebih lanjut menggunakan konsep atau perspektif teori berbeda, seperti teori perkembangan kognitif anak, regulasi emosi, serta keamanan digital terkait penggunaan teknologi secara bijak untuk pembelajaran di masa depan untuk memahami lebih dalam implikasi dari literasi digital bagi anak usia dini.

5.2.2 Saran Praktis:

1. Bagi guru, peneliti menyarankan supaya guru dapat diberikan pelatihan terkait penggunaan aplikasi pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan guru dapat menyusun kegiatan di mana siswa bekerja sama untuk menyelesaikan proyek digital tertentu.

2. Bagi orang tua, diharapkan orang tua dapat lebih terlibat aktif dalam mendukung pembelajaran berbasis digital dengan memfasilitasi diskusi tentang pengalaman anak ketika menggunakan aplikasi.

3. Bagi pengembang aplikasi, diharapkan dapat lebih banyak melakukan inovasi gamifikasi dengan melibatkan para ahli pendidikan, psikolog anak, dan akademisi terkait dalam proses pengembangan tersebut. Kolaborasi ini akan menghasilkan aplikasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran yang kuat, sehingga mampu memaksimalkan potensi anak.