

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat diambil beberapa simpulan, antara lain:

1. Pelaksanaan pembelajaran di PAUD Kecamatan Percut Sei Tuan menggunakan teknologi audiovisual seperti komputer dengan aplikasi pembelajaran yang disertai *infocus* untuk memberikan pengenalan dan cara penggunaannya pada anak. Pada pembelajaran di kelas menggunakan audiovisual seperti laptop dengan bantuan *infocus* dan *speaker* untuk menampilkan video atau film dan penggunaan aplikasi *Ms. Word*, dan *Power Point* yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk mengontrol kelas agar menjadi lebih tertib dan tenang. Berdasarkan keseluruhan indikator  $X_1$  memiliki kategori kurang (36,3 %) dengan kekurangan pada *speaker*, CD interaktif dan layar proyektor.  $X_2$  memiliki kategori baik (72,7 %) kekurangan pada CD interaktif dan layar proyektor. Dan  $X_3$  memiliki kategori tidak baik (0 %) kekurangannya dengan teknologi audiovisual yang masih belum digunakan dalam pembelajaran.
2. Teknologi audiovisual yang digunakan di PAUD Kecamatan Percut Sei Tuan berdampak terhadap kognitif anak usia dini yang membuat anak menjadi lebih senang dan bersemangat dengan pemakaian aplikasi komputer serta penggunaan video atau film di kelas dan bukan hanya dengan pembelajaran yang setiap harinya menggunakan papan tulis yang

akan membuat anak menjadi jenuh dan bosan. Berdasarkan keseluruhan indikator  $X_1$  kategori kurang pada penggunaan audiovisual memiliki dampak kognitif kategori baik (69,6 %).  $X_2$  kategori baik pada penggunaan audiovisual memiliki dampak kognitif kategori baik (71,9 %). Dan  $X_3$  kategori tidak baik pada penggunaan audiovisual memiliki dampak kognitif kategori cukup (59,8 %), yang meliputi indikator: mengungkapkan 4 benda berdasarkan fungsinya (50,2 %), mengungkapkan 4 perbedaan dari dua buah benda (55 %), mengungkapkan sebab akibat dari 4 peristiwa (65,8 %), mengungkapkan 4 ciri-ciri benda berdasarkan warna, ukuran, atau bentuk (71 %), menyebutkan 4 macam bentuk geometri (73,1 %), serta menyebutkan 10 huruf dan 10 angka dengan benda-benda (87,4 %).

## 5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan teknologi audiovisual dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih bervariasi dan menyenangkan untuk anak sehingga perkembangan khususnya kognitif anak menjadi optimal dan anak dapat berkonsentrasi pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru, karena pada dasarnya prinsip pembelajaran pada anak harus menyenangkan, maka hal tersebut dapat dilakukan guru dengan berbantu media teknologi audiovisual yang menampilkan kesan warna warni disertai adanya suara yang membuat anak menjadi tertarik dalam belajar.

Guru sebagai mediator harus memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media karena media merupakan alat komunikasi yang efektif dalam

proses belajar mengajar, dengan menggunakan teknologi audiovisual dalam pembelajaran di kelas dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik untuk anak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sebagai fasilitator guru harus mengusahakan sumber belajar yang berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan proses belajar mengajar.

Hasil penelitian yang telah dilakukan ini berimplikasi bagi pihak-pihak terkait dengan pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran khususnya bagi pihak kepala sekolah dan guru-guru PAUD di Kec. Percut Sei Tuan. Penggunaan media teknologi audiovisual dalam kegiatan pembelajaran sangat memerlukan sikap positif pendidik terhadap pemanfaatan media tersebut dalam pembelajaran, keterampilan dalam mengoperasikan media tersebut, ketersediaan perangkat media teknologi audiovisual di ruang kelas, dan ketersediaan program yang diperlukan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pihak sekolah tidak memiliki keterbatasan penyediaan produk teknologi audiovisual, namun tetap pihak yayasan atau kepala sekolah yang menentukan apakah menggunakan atau tidak media teknologi audiovisual dalam pembelajaran di kelas atau hanya tetap berada pada situasi seperti dulu yang dimana belajar hanya terfokus pada buku dan papan tulis saja.

Oleh karena itu, diharapkan kepada pihak sekolah untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas yang disesuaikan dengan perkembangan zaman pada saat sekarang ini, disertai pula dengan pelatihan penggunaan media teknologi audiovisual agar semua guru baik yang tua atau muda bisa menggunakannya dengan baik dan benar sehingga pelaksanaan

pembelajaran menjadi optimal. Maka guru dapat lebih berperan sebagai pemandu dan pendamping untuk menemani anak selama penggunaan teknologi audiovisual di dalam kelas.

Teknologi audiovisual menjadi alat bantu yang sangat efektif dan efisien jika di desain atau di program khusus sesuai dengan materi dan tema pembelajaran yang akan disampaikan di kelas oleh guru. Penggunaan teknologi audiovisual dalam pembelajaran dapat memudahkan para guru untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.

Maka, pada intinya teknologi audiovisual merupakan sarana pendukung guru untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran atau pengalaman belajar yang lebih baik agar kognitif anak menjadi optimal.

### 5.3 Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian, simpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan sebagai berikut:

1. Kepada kepala sekolah PAUD untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan selalu menerapkan penggunaan teknologi audiovisual dalam pembelajaran di kelas, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu keunggulan atau daya tarik untuk sekolah agar mendapat perhatian masyarakat sekitar, sehingga berkeinginan untuk menyekolahkan anak mereka ke lembaga PAUD tersebut.
2. Kepada guru-guru PAUD diharapkan untuk mampu menggunakan media teknologi audiovisual atau kalau sudah mampu harus lebih di kembangkan untuk menggunakan aplikasi atau *games* yang berkaitan dengan

perkembangan belajar anak, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan anak tidak mudah bosan untuk belajar di kelas.

3. Kepada orang tua untuk selalu mengawasi perkembangan anak, jadi perkembangan anak tidak hanya diserahkan kepada sekolah tetapi harus ada kerjasama antara pihak sekolah dan orang tua untuk ikut mengontrol perkembangan anak terutama masalah penggunaan *gadget* atau *handphone* dirumah agar meminimalisir dampak negatif yang akan terjadi pada anak.
4. Kepada peneliti selanjutnya, peneliti berharap adanya penelitian lebih lanjut tentang penggunaan teknologi audiovisual dalam pembelajaran yang berdampak terhadap kognitif anak usia dini dengan menambah sampel lebih dalam penelitian, dan untuk menggunakan sampel penelitian yang sudah memang menggunakan teknologi audiovisual dalam meneliti tentang pembelajaran audiovisual, karena dalam penelitian penulis menggunakan KB Salsabila yang sama sekali tidak menggunakan audiovisual, sehingga hal ini mempengaruhi hasil penelitian.