

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan pengembangan media pembelajaran multimedia PowerPoint interaktif dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Multimedia PowerPoint interaktif layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif AUD Usia 5-6 Tahun di TK Taman Siswa Mandiri dengan skor rata-rata ahli yaitu 92,66% dan skor uji coba yaitu 94.35%.
- b. Multimedia PowerPoint interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif AUD Usia 5-6 Tahun di TK Taman Siswa Mandiri dengan nilai t hitung (7,788) > t tabel (2,12).

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif bagi anak usia dini. Penggunaan multimedia interaktif berbasis PowerPoint terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kombinasi elemen visual, audio, dan interaksi langsung memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih efektif, khususnya dalam materi mengenai kendaraan darat. Selain itu, implementasi media interaktif ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, inovatif, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini.

Guru dapat memanfaatkan media ini untuk mengoptimalkan pengalaman belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pendidik dan pengembang media dalam menyusun materi ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Selain kontribusi terhadap aspek pedagogis, hasil penelitian ini memiliki implikasi terhadap kebijakan pendidikan, khususnya dalam penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi pendidik. Kepala sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pengadaan perangkat pendukung, seperti komputer, proyektor, atau tablet, guna mengoptimalkan implementasi media interaktif dalam pembelajaran. Selain itu, diperlukan pelatihan bagi pendidik agar mereka memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Dukungan dari pemangku kebijakan, termasuk dinas pendidikan, diperlukan untuk mendorong pemanfaatan media interaktif secara lebih luas dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.

Dari perspektif akademik, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di jenjang pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas penggunaan media interaktif dalam jangka panjang serta mengembangkan fitur tambahan yang dapat lebih meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi kemungkinan penerapan media interaktif dalam berbagai tema pembelajaran lainnya guna memperkaya strategi pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran:

1. Bagi pendidik, disarankan untuk lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar-mengajar, terutama untuk anak usia dini. Media berbasis PowerPoint interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, pendidik dapat menyesuaikan atau mengembangkan media ini dengan materi lain agar lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Bagi pengembang media pembelajaran, disarankan untuk terus melakukan inovasi dalam menciptakan materi ajar yang lebih menarik dengan mengintegrasikan teknologi interaktif lainnya. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan fitur seperti game edukatif atau animasi yang lebih kompleks untuk meningkatkan daya tarik media pembelajaran. Selain itu, uji coba dengan kelompok yang lebih luas dapat dilakukan untuk melihat efektivitas media dalam berbagai kondisi pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji lebih dalam mengenai efektivitas media interaktif dalam meningkatkan aspek perkembangan anak yang lain, seperti kemampuan sosial-emosional dan motorik. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat membandingkan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan media berbasis teknologi lainnya, seperti aplikasi pembelajaran atau platform digital interaktif. Dengan demikian, penelitian mengenai pengembangan media

pembelajaran interaktif dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih luas dalam dunia pendidikan.



THE
Character Building
UNIVERSITY