

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan penelitian layak digunakan sebagai media pembelajaran tema binatang untuk kelas siswa PAUD. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas siswa anak usia dini untuk belajar mandiri dalam memahami materi pelajaran tema binatang.
2. Media pembelajaran interaktif yang digunakan efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar tema binatang pada siswa PAUD. Hal ini terlihat dari hasil belajar kelas dengan model pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas dengan model pembelajaran powerpoint.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun yang telah teruji mempunyai implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran powerpoint, yang selama ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun pada mata pelajaran tema binatang memberikan sumbangan praktis dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru dimana pembelajaran interaktif ini memberikan kemudahan sehingga berdampak efektif terhadap proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan demikian media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun, pembelajaran dapat dilakukan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran tema binatang dan bidang studi lain dimana siswa memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitasnya.
2. Penerapan media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun pada mata pelajaran tema binatang memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga siswa belajar sesuai dengan karakternya masing-masing sehingga dapat belajar maksimal dan dapat memperoleh hasil belajar maksimal pula.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha mendalami materi pelajaran tema binatang yang diberikan. Pada saat siswa mengalami kesulitan/masalah dalam pendalaman materi, siswa dapat mengulang kembali materi tersebut sehingga dapat memahami.
4. Latihan yang dikerjakan siswa memberikan *feedback* bagi siswa untuk mengetahui sejauhmana keterserapan materi pelajaran yang diperoleh.

5. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun adalah upaya meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran tema binatang menjadi lebih tinggi dari kreativitas siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran powerpoint.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Mengingat selama ini proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran buku teks, APE Binatang, Buku Gambar, Buku Dongeng Binatang dan media pembelajaran powerpoint maka disarankan agar media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun pada mata pelajaran tema binatang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan *feedback* (umpan balik) yang lebih baik bagi siswa.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun pembelajaran siswa lebih termotivasi disarankan untuk belajar mandiri secara maksimal agar hasil belajar tema binatang menjadi lebih meningkat.
3. Berdasarkan kreativitas siswa yang lebih baik disarankan kepada guru-guru untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun pada proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum.

- 4 Perlu diadakan penelitian yang lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar tema binatang dengan menggunakan sampel (sekolah) yang lebih besar.



THE
Character Building
UNIVERSITY