

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses pembuatan media audio visual untuk meningkatkan daya ingat pada anak usia dini, ini dimulai dengan pengidentifikasi kebutuhan untuk memahami karakteristik anak usia dini, tujuan pembelajaran, pengembangan konsep media audio visual, dan proses produksi konten edukatif yang melibatkan pengambilan gambar, perekaman suara, dan penyuntingan video. Setelah itu, media audio visual divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta diuji coba dengan sekelompok anak di RA Darussalam. Hasil perhitungan kevalidan oleh ahli materi menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan daya ingat anak, dengan nilai presentase sebesar 97,14%. Dari hasil uji coba, media audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat anak.

Langkah selanjutnya adalah melakukan revisi dan penyempurnaan media berdasarkan umpan balik yang diterima, diikuti dengan pelatihan kepada guru mengenai cara menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran dan implementasi media audio visual secara konsisten. Proses pembuatan media audio visual di RA Darussalam dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak, dengan harapan dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan belajar yang lebih optimal.

2. Keefektifan media audio visual dalam meningkatkan daya ingat anak usia dini di RA Darussalam dibuktikan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru, anak-anak, dan orang tua. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi saat media audio visual digunakan, dengan respons positif dan antusiasme yang tinggi. Mereka terlihat aktif dalam pembelajaran,

berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan setelah tayangan. Selain itu, mereka juga mampu menjawab pertanyaan dengan tepat dan memahami informasi yang disampaikan. Hal ini menandakan bahwa media audio visual efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, menarik perhatian anak, dan membantu mereka dalam mengingat informasi. Antusiasme dan keterlibatan aktif anak-anak juga memperkuat kemampuan mereka dalam mengingat informasi, serta membantu dalam perkembangan kognitif dan sosial mereka. Dengan demikian, pembuatan dan implementasi media audio visual di RA Darussalam telah efektif dalam meningkatkan daya ingat dan memahami anak usia dini.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk sekolah, disarankan untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran agar menyenangkan bagi anak usia dini
2. Untuk guru, disarankan lebih mengembangkan media pembelajaran lebih bervariasi dan lebih menarik akan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk peneliti lanjut, media pembelajaran menggunakan media audio visual ini masih memiliki banyak kekurangan baik dari tampilan, isi dan desain. Sehingga dalam pembuatan diperlukan kemahiran dan waktu yang cukup, agar menghasilkan produk yang bagus dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Dhian. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Tema 2 Selalu Berhemat Energi Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Pucung Kidul 01 Tahun Ajaran 2019/2020
- Amaliyah. (2013). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. JPGSD. 1(2).
- Ananda, R. (2017). implementasi nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. *jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (1), 19-31.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). Media pembelajaran. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Diwangkara, I. K. S., Putrama, I. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi Baca Tulis Bergambar. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika, 5.
- Dewi, Rusmala. Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Barang Bekas Di TK Sriwijaya Sukarambe Bandar Lampung. (Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung., 2018)
- Eliyawati, C. (2005). Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Fitria, Ayu. (2014). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Cakrawala Dini. 5(2). Halaman 61
- Hasanah, U. (2018). Metode pengembangan moral dan disiplin bagi anak usia dini. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1).
- Lubis, E., Fadillah, & Yuniarni, D. (2014). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan, 1–11.

- Mathilda, D. R. (2022). Pengaruh Aktivitas Bernyanyi Terhadap Daya Ingat, Motivasi Belajar, dan Kreativitas Anak di TK Methodist Jakarta Utara. *Jurnal RA Agapedia, 6 Nomor 6*, 197.
- Mukti Amini, S. M. (2014). *Hakikat Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Novan Ardy Wiyani, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik RA Dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini, Gava Media, Yogyakarta, 2014
- Putra, G. S. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Edukasi Smartkid Dengan Model Pembelajaran Kelompok Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B Di Tk Wangun Sesana. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha, 6.
- Rahman, H. S. (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indonesia.
- Ramli, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*. Banjar masin kalimatan selatan.
- Riska, R. N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zapeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Knseling, 4 nomor 4*.
- Stephanie, N. P. (2016). Pelatihan Memori Dan Daya Ingat Anak Usia 7-11 Tahun Di Indonesia. *Pkm Gt Biopsychology, 12*, 1-11.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Susetyo. (2015). Prosedur Penyusunan dan Analisis Tes. Bandung: PT Refika Aditama
- Widjianto, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian Di SMK Negeri 1 Magelang. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

- Windaviv, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Di Kelompok B TK Perwanida Rejoso Nganjuk. Skripsi Program Studi PG-RA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, 1–6.
- Yulianti, D. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.