

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil pembahasan pada bab sebelumnya dapat diketahui sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi *powtoon* dapat berpengaruh pada kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri di TK Cahaya Mulia Cendekia. Kegiatan belajar yang menggunakan media pembelajaran video animasi *powtoon* mampu meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun. Upaya pemberian bantuan (*scaffolding*) yang diberikan berupa media pembelajaran video animasi *powtoon*. Media pembelajaran video animasi *powtoon* dilengkapi dengan animasi bergerak yang berupa guru yang sedang menulis dan juga terdapat *voice over* Peneliti. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata atau *mean* uji *Paired Sample t-Test* dapat diketahui hasil *pretest* adalah 7,5000, sedangkan hasil *posttest* adalah 11,8571. Selanjutnya melalui perhitungan yang telah dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* dapat diketahui nilai Sig (2-tailed) adalah 0,000, artinya bahwa Sig (2-tailed) $<$ 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

2. Penerapan penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* dalam penelitian ini mempertimbangkan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara *online* dan *onsite*. Media pembelajaran video animasi *powtoon* dapat dikatakan mampu berfungsi secara efektif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan melalui penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan segi empat) pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mulia Cendekia Surabaya.
3. Anak dapat lebih memahami penjelasan mengenai pengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri melalui penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga membuat anak belajar lebih efektif dan menyenangkan.
4. Kekurangan pada penelitian ini adalah apabila pembelajaran dilakukan secara *online*, video dapat terputus apabila jaringan internet tidak stabil. Selain itu juga ketika menampilkan video secara langsung pada saat *onsite* menggunakan laptop sehingga anak-anak berebut untuk bisa melihat secara lebih dekat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran video animasi *powtoon* terhadap kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri untuk anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mulia

Cendekia Surabaya maka, terdapat beberapa saran untuk berbagai pihak sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, sehingga dapat menstimulasi aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak. Guru juga hendaknya mengatur jaringan internet sebelum pembelajaran dimulai, supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tidak mengalami permasalahan pada jaringan internet. Hal tersebut dikarenakan pengoperasian media pembelajaran video animasi *powtoon* menggunakan jaringan internet.

2. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua hendaknya mempelajari berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mampu memberikan fasilitas belajar bagi anak untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak mengenai kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri sesuai dengan tahapan usianya.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Bagi peneliti lainnya diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran video animasi *powtoon* yang

disesuaikan dengan kebutuhan pada penelitian serta berlandaskan pada acuan teori perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akemad Wahyudi, A. I. H., & Aulina, C. N. (2021). *Pengaruh Media Tangram terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini*. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6216>.
- Aprinawati, I. (2017). *Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>.
- Arifudin, Opan, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Astari, T., & Chozin, N. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Matematika Melalui Media Saku Pintar Anak Usia 4-5 Tahun*. *Semnasfip*, 1–14.
- Deliviana, E. (2017). *Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Fadillah. (2018). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Pranedamedia.
- Guslinda dan Rita Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta
- Hamzah, Nur. (2015). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: Iain Pontianak Press.
- Handayani, D. (2020). *Multi-drug resistant tuberculosis. Covid*, *Jurnal Respirologi Indonesia*, 40, 119–129.
- Hapsari, R., Kognitif, P., Melalui, A., *Mengelompokkan Benda Dengan Media, K., & Warna, B.* (2020). *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 1, 2020 Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna*. 3, 18–24.
- Hendarsyah, D. (2019). *E-Commerce Di Era Industri 4.0 Dan Society 5.0*. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 8(2), 171–184. <https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v8i2.170>.

<https://covid19.go.id/artikel/2022/01/16/analisis-data-covid-19-indonesia-update-9-januari-2022>

iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2019). *Sabila Nur Afifah, 2019 Rancang Bangun Bahan Ajar Augmented Reality Berorientasi Kecerdasan Spasial Pada Materi Teori Kinetik Gas Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu*. 12–22.

Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Bandung: Alfabeta.

Juniati, W., & Hazizah, N. (2020). *Pengaruh Permainan Sorting Color Dalam Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Pra-Matematika Di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia*. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 143–151. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2187>

Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.137 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Bunga Rampai Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks

Lundqvist, J., Franzén, K., & Munter, A. C. (2021). *Early childhood mathematics: a case study*. *Early Years*, 00(00), 1–15. <https://doi.org/10.1080/09575146.2021.2014404>

Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). *Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037-1048.

Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). *Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired SampleT-Test)*. *D'CARTESIAN*, 7(1), 44.

Ningrum, M. A., & Chusna, L. A. (2019, January). *Inovasi Dakon Geometri Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini*. In *Proceedings of the 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*.

Nur, Lutfi, dkk. (2020). *Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 1: 42-50.

Nurjaman, I., Rachmi, T., & -, A. (2020). *Persepsi Orang Tua Terhadap Pemerolehan Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 82–90. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i2.528>.

Pujiati, D., & Yulianto, D. (2021). *Analisis Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Teknologi Masa Pandemi Covid-19*. *Efektor*, 8(1), 45-52.

- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Pransiska, R. (2020). *Program Bilingualisme Bahasa Inggris Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Serambi Ilmu*. Volume 21 Nomor 1 Edisi Maret 2020. 21.
- Ramadhini, F., & Mahdi, N. I. (2020). *Peningkatan Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Seni Dan Kerajinan Tangan (Art and Craft)*. *Forum Paedagogik*, 11(1), 1–11.
<https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2597>.
- Riyana, E., Solfiah, Y., & Chairilisyah, D. (2020). *Pengembangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 255-263.
- Sa'ida, N. (2021). *Pemahaman Konsep Geometri Anak Usia Dini pada Pembelajaran Berbasis STEAM*. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 1-7.
- Sit, Masganti. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Nurani Yuliani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suryana, Dadan. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta:Kencana
- Susanto, Ahmad. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Pranamedia
- Widiyanto, J. (2018). *Evaluasi Pembelajaran (Sesuai dengan Kurikulum 2013) : Konsep, Prinsip & Prosedur*. Unipma Press, 257.
- Zuraida, & Asma, C. N. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Konsep Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia Di Smp Negeri 2 Bandar Dua*. *Prosding Seminar Nasional Biotik*, 1(1), 804–811.