

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan tema ekosistem hewan reptil memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya siswa TK A dan TK B di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais.

1. Prosedur pengembangan media ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, desain media, pengembangan materi visual dan audio, validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta implementasi melalui uji coba skala kecil dan skala besar adalah tahap Kesimpulan dari semua hasil yang diperoleh.
2. Hasil kelayakan media video animasi berbasis ekosistem hewan reptil diperoleh dari validasi materi dan media oleh ahli. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 97,72% dengan kategori “Sangat Layak” dan dari ahli media yang memberikan nilai rata-rata 100% dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Respon siswa terhadap media video animasi dapat dilihat dari tanggapan siswa melalui hasil observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam empat tahap pertemuan, respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis ekosistem hewan reptil menunjukkan hasil yang sangat

positif. Sebagian besar siswa tampak antusias dan tertarik selama menonton video, mereka menunjukkan fokus dan perhatian yang tinggi dari awal hingga akhir tayangan. Respon emosional yang ditunjukkan, seperti ekspresi wajah senang, kagum, dan penasaran, mencerminkan bahwa video animasi berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Selain itu, siswa juga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui komentar, pertanyaan, maupun partisipasi dalam diskusi setelah menonton. Dari segi pemahaman, siswa mampu menyebutkan kembali nama-nama hewan reptil seperti ular sawah, kura-kura, dan biawak, serta menjelaskan habitat dan makanannya secara sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat materi. Lebih lanjut, siswa juga menunjukkan minat untuk melanjutkan pembelajaran menggunakan media serupa, yang menandakan bahwa media ini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar. Dengan demikian, media video animasi berbasis ekosistem hewan reptil dinilai berhasil dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan. Hasil wawancara siswa terhadap penggunaan media video animasi berbasis ekosistem hewan reptil mendapat respon yang sangat positif dari siswa. Media ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman,

tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

4. Hasil Keefektifan diperoleh dari implementasi produk media video animasi diperoleh dari analisis Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih fokus, antusias, serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran setelah menggunakan media video animasi. Selain itu, wawancara yang dilakukan terhadap guru dan siswa menguatkan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, dan efektif dalam membantu anak memahami konsep ekosistem serta ciri-ciri hewan reptil. Anak-anak mampu menyebutkan contoh hewan reptil, habitatnya, serta makanannya dengan lebih tepat dan rinci. Implementasi media pembelajaran ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya mengalami peningkatan minat belajar, tetapi juga menunjukkan perkembangan kognitif yang signifikan, ditandai dengan kemampuan mereka dalam mengingat, memahami, dan menjelaskan kembali informasi yang disampaikan melalui media. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis ekosistem hewan reptil yang dikembangkan secara sistematis dan terarah sangat efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan perkembangan kognitif anak usia dini.

B. Keterbatasan Produk

Media pembelajaran video animasi memiliki banyak kelebihan namun seperti halnya produk lainnya juga memiliki keterbatasan-keterbatasan.

Berikut adalah beberapa keterbatasan yang mungkin terkait dengan media pembelajaran video animasi :

1. Tidak menyediakan pengalaman praktis secara langsung. Beberapa keterampilan memerlukan pengalaman langsung. Video animasi
2. Media pembelajaran hanya dapat digunakan pada perangkat elektronik yang mendukung pemutaran video animasi. Keterbatasan ini dapat mengakibatkan pembatasan akses bagi mereka yang tidak memiliki akses ke perangkat elektronik atau memiliki keterbatasan teknologi

C. Implikasi

Media pembelajaran video animasi berbasis ekosistem hewan reptil yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenal jenis-jenis hewan reptil, habitat, dan makanannya. Pengembangan media ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan peserta didik, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti video animasi belum tersedia secara optimal di satuan pendidikan tempat penelitian dilakukan. Oleh karena itu, media ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus dan pemahaman mereka terhadap materi, serta mendorong minat belajar yang tinggi. Dengan demikian, media video animasi berbasis ekosistem hewan reptil efektif

digunakan sebagai sarana edukatif yang mendukung perkembangan kognitif anak di jenjang pendidikan anak usia dini.

D. Saran

1. Bagi Guru

Diharapkan guru maupun calon guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, khususnya media video animasi berbasis ekosistem hewan reptil. Media ini terbukti mampu meningkatkan fokus, minat, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran, sehingga guru dapat menjadikannya sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penggunaan media ini juga diharapkan dapat memperkaya metode pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

2. Bagi Siswa

Penggunaan media video animasi berbasis ekosistem hewan reptil dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih konkret, visual, dan menarik. Media ini mampu meningkatkan daya ingat dan memperluas pengetahuan siswa terkait dengan hewan reptil, habitatnya, serta makanannya. Oleh karena itu, siswa didorong untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memanfaatkan media ini untuk memperkuat perkembangan kognitif mereka secara menyenangkan dan bermakna.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis ekosistem atau tema lainnya dalam konteks pendidikan anak usia dini. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan daya serap siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai solusi inovatif dalam merancang media yang interaktif dan kontekstual.

4. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti video animasi berbasis ekosistem. Media ini dapat digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran tematik yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan mendorong peningkatan kualitas proses belajar mengajar di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini maupun Sekolah Dasar.

5. Bagi Program Studi PG-PAUD

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memperkaya kurikulum dan bahan ajar di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Pengembangan media pembelajaran berbasis ekosistem hewan reptil menunjukkan pentingnya inovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Mahasiswa calon guru diharapkan dapat mengembangkan

keaktivitas dan kompetensi mereka dalam mendesain media yang efektif dan sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik.

6. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan inovasi media pembelajaran di lingkungan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam kegiatan akademik, khususnya pada bidang pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung misi lembaga dalam mencetak calon pendidik yang profesional, adaptif, dan responsif terhadap tantangan pendidikan pada saat ini.