

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka diperoleh kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan pernyataan dan pertanyaan yang telah disusun.

1) Menurut analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa ketersediaan media pembelajaran pada tema binatang subtema binatang darat sub sub tema binatang berkaki empat kurang memadai sehingga anak sering menyalahgunakan media sehingga pembelajaran menjadi tidak kondusif, serta media pembelajaran kurang bervariasi. Untuk media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto belum digunakan oleh guru. Sedangkan hasil studi literatur, untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak diperlukan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik, sehingga anak bisa mengembangkan pengetahuannya melalui pendengaran dan penglihatan. 2) Desain/rancangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini disusun dan dikembangkan berdasarkan temuan permasalahan di TK Dewi Sartika yang berada Kota Tasikmalaya. Kemudian, proses rancangan dilakukan dengan membuat rancangan umum dan *storyboard*, serta dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media untuk digunakan oleh guru atau pengguna lain sebagai pendamping media yang dikembangkan. Selain itu, untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan dari media tersebut dilakukan validasi dengan para ahli melalui *Forum Group Discussion* (FGD). Kritik dan saran yang diberikan validator digunakan sebagai bahan untuk perbaikan lebih lanjut sehingga dapat diterapkan pada pembelajaran di TK Dewi Sartika.

- 3) Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto diperoleh dari hasil validasi ahli. Validator ahli menguji kelayakan media pembelajaran yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik. Berdasarkan hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto memperoleh hasil validasi dengan kategori layak diuji cobakan di kelompok B. Adapun saran, masukan, serta rekomendasi dari para ahli dijadikan bahan untuk perbaikan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.
- 4) Implementasi media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto terbukti dapat meningkatkan daya ingat kognitif anak berdasarkan kognitif daya ingat banyaknya anak mampu memasukkan kembali (*Learning*), menyimpan (*Retention*), dan menimbulkan kembali (*Recalling*).
- 5) Evaluasi, penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto terhadap aspek daya ingat kognitif anak di TK Dewi Sartika terbukti efektif dapat meningkatkan daya ingat kognitif anak berdasarkan indikator daya ingat yakni memasukkan kembali (*Learning*), menyimpan (*Retention*), dan menimbulkan kembali (*Recalling*).

5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini yang dirancang memiliki implikasi sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto yang dikembangkan dapat membantu anak memahami materi pada tema Binatang

Subtema Binatang Darat Sub sub tema binatang berkaki empat;

- 2) Media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto yang dikembangkan dapat menunjang guru dalam menyampaikan materi mengenai tema binatang subtema binatang darat sub sub tema binatang berkaki empat;
- 3) Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto sangat menarik dan mudah digunakan oleh guru dan anak;
- 4) Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto dapat meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti merasa bahwa penelitian ini tidak berhenti sampai disini. Pengembangan pada pembelajaran menggunakan video animasi zepeto ini tetap harus dilakukan. Berikut beberapa rekomendasi dari peneliti:

1) Bagi Guru

Peneliti merekomendasikan kepada guru untuk dapat menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto ini agar dalam pembelajaran dapat lebih menarik dan bervariasi. Melalui penggunaan video animasi berbasis aplikasi zepeto, guru tidak akan kesulitan dalam pembelajaran. Guru juga terbantu dalam menjelaskan materi binatang darat berkaki empat sehingga anak menjadi senang dan tentunya dapat meningkatkan daya ingat kognitif anak.

2) Bagi Sekolah

Media pembelajaran video animasi zepeto tentu sangat membantu. Selain sekolah jadi memiliki multimedia pembelajaran tambahan, hasil penelitian penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto membantu terbatasnya ketersediaan media dalam kegiatan pembelajaran. peneliti merekomendasikan kepada sekolah untuk terus

mendukung peneliti-peneliti dimasa mendatang untuk mengembangkan produk-produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

3) Bagi penelitian selanjutnya

Walaupun penelitian ini sudah selesai serta menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, tidak menutup kemungkinan masih ada kekurangan, maka dari itu peneliti selanjutnya mengetahui hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto.