

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan penelitian dengan judul “Implementasi Video Interaktif Berbantuan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda Untuk Anak Usia Dini” peneliti dapat menyimpulkan :

1. Proses pelaksanaan pemanfaatan media video interaktif berbantuan aplikasi *canva* di TKIT Hj. Siti Mariam dilaksanakan sesudah kegiatan inti. Media video interaktif berbantuan aplikasi *canva* memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran ngawih pupuh Sunda karena tampilan video yang menarik dengan animasi bergerak. Hal ini menjadikan aplikasi *canva* sebagai pilihan yang tepat untuk mendesain video yang lebih interaktif. Anak-anak pun lebih tertarik pada elemen visual yang bergerak. Aplikasi *canva* memiliki fitur animasi yang bisa menarik perhatian anak. Setelah 8 kali penelitian hasilnya terdapat peningkatan ngawih pupuh Sunda pada seluruh anak kelompok B setelah memanfaatkan media video interaktif berbantuan aplikasi *canva*.
2. Kendala yang dihadapi guru terkait proses pelaksanaan pembelajaran ngawih pupuh Sunda dengan menggunakan yaitu pada saat pertama kali menggunakan media tersebut anak terlalu antusias sehingga anak memainkan media yang digunakan seperti infocus, speaker, dan laptop. Kendala lainnya yaitu hilangnya bahasa Ibu pada anak. Anak-anak

sudah jarang menggunakan bahasa Sunda dalam kehidupan sehari-harinya. Apalagi tentang ngawih pupuh Sunda sebagian anak tidak mengetahuinya. Kendala yang lainnya guru masih sulit mengaplikasikan aplikasi tersebut, kurangnya pelatihan dan bimbingan dari pihak terkait dapat menghambat guru dalam memahami dan memanfaatkan *canva* secara optimal.

Kendala yang dihadapi oleh anak selama mempelajari ngawih pupuh Sunda. Beberapa anak merasa malu dan cemas untuk tampil di depan kamera dan ngawih pupuh Sunda. Hal ini dapat menghambat mereka dalam mengekspresikan diri dan meningkatkan rasa percaya diri. Kendala lainnya yaitu keterbatasan waktu, durasi video yang singkat dan padatnya materi pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa terburu-buru dan tidak memiliki cukup waktu untuk memahami materi dan mempraktikkan ngawih pupuh Sunda. Kendala lainnya yaitu pada saat pertama kali menggunakan media tersebut anak terlalu antusias sehingga anak memainkan media yang digunakan seperti infocus, speaker, dan laptop. Solusi dari kendala tersebut adalah yaitu yang pertama meningkatkan rasa percaya diri kepada anak. Guru memberikan motivasi dan dukungan kepada peserta didik agar mereka merasa lebih percaya diri dalam tampil di depan kamera dan ngawih pupuh Sunda. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pujian dan penghargaan kepada peserta didik yang berani tampil dan menunjukkan kemampuannya. Solusi yang kedua yaitu memperpanjang durasi

pembelajaran ngawih pupuh Sunda kepada anak guru dapat memperpanjang durasi waktu untuk belajarnya agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk memahami materi dan mempraktikkan ngawih pupuh Sunda.

3. Efektivitas pemanfaatan media video interaktif berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kemampuan ngawih pupuh Sunda dapat dilihat dari peningkatan kemampuan ngawih pupuh Sunda anak terdapat peningkatan yang baik semua anak kelompok B terlihat perbedaan yang signifikan dari sebelum dan sesudah pemanfaatan media video interaktif berbantuan aplikasi *canva*. Pemanfaatan media video interaktif berbantuan aplikasi *canva* mengalami peningkatan dapat dilihat dari standar penilaian PAUD yaitu 10 anak mengalami peningkatan pada kemampuan ngawih pupuh Sunda anak 5-6 tahun. Menurut *pretest* (tes awal) dari 10 anak, terdapat 6 orang anak yang belum berkembang (BB) dengan presentase 60%, 3 orang anak mulai berkembang (MB) dengan presentase 30%, dan 1 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 10%. Setelah pembelajaran ngawih pupuh Sunda memanfaatkan media video interaktif berbantuan aplikasi *canva* dilakukan *posttest* (tes akhir) untuk melihat peningkatan hasilnya yaitu terdapat 5 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 50%, dan 5 orang anak berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase 50%. Jika dilihat dari hasil pengamatan terhadap peningkatan aktivitas belajar yaitu 3 orang anak meningkat dan 7 orang anak sangat

meningkat setelah pemanfaatan media video interaktif berbantuan aplikasi *canva*, serta ketuntasan belajar anak dapat dikatakan seluruh kelompok B adalah tuntas. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media video interaktif berbantuan aplikasi *canva* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan ngawih pupuh Sunda pada kelompok B di TKIT Hj. Siti Mariam.

B. Saran

1. Memberikan pelatihan kepada guru tentang cara menggunakan aplikasi video interaktif berbantuan aplikasi *canva* secara efektif dalam pembelajaran.
2. Mengembangkan video interaktif berbantuan aplikasi *canva* untuk materi pembelajaran lainnya. Penelitian ini hanya fokus pada materi pembelajaran ngawih pupuh Sunda. Perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan video interaktif berbantuan aplikasi *canva* untuk materi pembelajaran lainnya, seperti pembelajaran tema untuk anak.
3. Lembaga hendaknya dapat menambah media teknologi untuk pembelajaran yaitu menambah media infocus, laptop dan speaker disetiap kelas.