

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Ada pengaruh media audio visual terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.
2. Ada pengaruh permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.
3. Besarnya pengaruh media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung, dapat dilihat dari hasil nilai T-test dengan  $t_{hitung} > 0,05$  dengan signifikansi 0,00 yang diperoleh  $Sig.(2-tailed) = 0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil uji t-test tersebut untuk  $Sig. (2-tailed)$  atau signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media audio visual dan permainan berbasis agama signifikan terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

## **B. Saran**

Kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar dalam meningkatkan mutu pendidikan, maka penulis memberi saran sebagai berikut:

### **1. Kepada Guru**

Berkaitan dengan adanya pengaruh media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral pada anak. Saran yang dapat peneliti berikan pada guru adalah agar lebih memperhatikan pembelajaran yang diberikan kepada anak, bukan hanya menggunakan lembar kerja anak saja dalam proses pembelajaran, melainkan juga bisa menggunakan media yang lebih menarik lebih menarik. Media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran tidak selalu harus beli, media bisa juga di buat dari bahan-bahan yang ada di sekitar. Pembelajaran ini juga bisa diterapkan bersama-sama dengan murid untuk membuat media dengan memanfaatkan bahan yang ada di sekitar. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya pada lembar kerja anak, bisa juga belajar sambil bermain supaya anak tidak merasa jenuh dan bosan.

### **2. Kepada Orang Tua**

Berkaitan dengan adanya pengaruh media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral pada anak. Disarankan kepada orang tua agar lebih mendukung serta memberikan motivasi kepada anaknya untuk lebih giat dalam belajar. Karena para orang tua sangat berperan penting terhadap keberhasilan dari

sang anak, maka orang tua harus mendampingi anaknya saat belajar. Serta memberikan ruang dimana anak bisa mengeksplor kemampuannya.

### 3. Kepada Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi untuk menambah khasanah keilmuan.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan pengetahuan tentang penelitian yang berhubungan dengan media audio visual dan permainan bermuatan agama pada anak supaya dapat menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral pada anak.