

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan, analisis, dan pembahasan hasil penelitian eksperimen yang dilakukan di salah satu TK Negeri di Bandung yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, diperoleh simpulan bahwa penggunaan Aplikasi GUPAI Game mampu memingkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

1. Sebelum dilakukan intervensi, data pretest mengindikasikan bahwa anak-anak usia 5-6 tahun dalam kedua kelas belum sepenuhnya menguasai kemampuan berpikir simbolik. Rata-rata nilai pretest sekitar 17.17 untuk kelas eksperimen dan 17.07 untuk kelas kontrol, menunjukkan bahwa mereka masih berada pada tingkat perkembangan kognitif yang terbatas. Pola pikir anak-anak cenderung bersifat konkret, di mana konsep-konsep abstrak masih di luar pemahaman mereka. Pengamatan juga mengungkapkan bahwa sebagian anak mengalami kesulitan dalam memahami esensi berpikir simbolik, dengan rata-rata kemampuan kognitif yang menunjukkan tahap awal perkembangan. Faktor-faktor seperti egosentrisme, di mana anak sulit memahami sudut pandang orang lain, dan keterbatasan pengalaman di luar konteks kelas, menjadi penghambat pemahaman mereka terhadap simbol-simbol yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, pretest mencerminkan kondisi awal yang menunjukkan perlunya intervensi untuk merangsang perkembangan kemampuan berpikir simbolik pada anak-anak usia tersebut.
2. Setelah melalui proses treatment dengan menggunakan aplikasi GUPAI Game, terlihat peningkatan yang cukup signifikan dalam kemampuan berpikir simbolik anak-anak. Hasil posttest menunjukkan rata-rata skor sebesar 31.65, yang termasuk dalam kategori tinggi, memberikan gambaran bahwa aplikasi ini memiliki dampak positif yang berarti terhadap perkembangan kognitif mereka. Skor yang tinggi ini mencerminkan kemajuan yang jelas setelah intervensi aplikasi,

menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap konsep-konsep simbolik. Penggunaan aplikasi GUPAI Game tidak hanya berhasil meningkatkan skor kognitif, tetapi juga melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Tingginya tingkat antusiasme yang terpancar dari wajah mereka menjadi indikasi keberhasilan aplikasi dalam menarik perhatian dan membangkitkan minat anak-anak. Dengan terlibatnya mereka dalam pembelajaran, aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pendidikan yang efektif tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Keberhasilan GUPAI Game dalam meningkatkan motivasi belajar anak-anak menjadi bukti bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif mereka.

3. Hasil analisis statistik yang melibatkan uji Wilcoxon dan uji Mann Whitney menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, mengukuhkan bahwa penerapan aplikasi GUPAI Game memberikan dampak positif yang nyata. Selain itu, uji N-Gain menunjukkan peningkatan kriteria tinggi pada kelompok eksperimen, menyoroti efektivitas aplikasi dalam merangsang kemajuan kognitif anak-anak. Dengan temuan ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi GUPAI Game berhasil secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. Kesuksesan ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menekankan pentingnya peran media dalam membentuk kapasitas kognitif anak-anak. Penerapan aplikasi ini bukan hanya sekadar alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga dianggap sebagai media alternatif yang berpotensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuka peluang luas dalam mengoptimalkan peran teknologi pendidikan untuk merangsang perkembangan kognitif anak-anak.

5.2. IMPLIKASI

Penerapan aplikasi Gupai di kelas eksperimen memiliki dampak besar terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak. Analisis statistik pretest

menunjukkan bahwa tingkat kapasitas berpikir simbolik baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan masih rendah. Namun demikian, setelah penerapan aplikasi Gupai, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir simbolik mereka, yang sejalan dengan peningkatan hasil posttest. Aplikasi Gupai dianggap sebagai treatment yang ampuh untuk meningkatkan pembelajaran, terutama karena karakteristik interaktifnya yang dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih mendalam. Selain itu, kemungkinan untuk menyesuaikan pengalaman belajar, memantau kemajuan secara real-time, dan kepraktisan penerapan menciptakan prospek baru dalam metodologi pendidikan. Keberhasilan penerapan Gupai di ruang kelas eksperimen juga menunjukkan potensi untuk menghasilkan konten pengajaran yang lebih luas, disertai dengan penilaian dan pembaruan yang sering dilakukan untuk mempertahankan relevansinya dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Gupai tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif terkait pemahaman simbol, tetapi juga menumbuhkan pengembangan pengalaman belajar yang kreatif dan fleksibel.

5.3. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diajukan untuk pengembangan pembelajaran dan penelitian lebih lanjut:

1. Pelatihan Guru dan Implementasi Aplikasi:
 - a. Melakukan pelatihan intensif bagi guru untuk memastikan mereka mahir dalam mengintegrasikan aplikasi Gupai ke dalam kurikulum dan memaksimalkan potensinya.
 - b. Mempromosikan pemanfaatan beragam fitur aplikasi oleh guru dan pengembangan metodologi pengajaran inovatif untuk mengoptimalkan keuntungan pembelajaran.
2. Penelitian Lanjutan:
 - a. Melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan ukuran sampel yang lebih besar dan berbagai fitur anak untuk mengautentikasi temuan penelitian ini.

- b. Investigasi efek jangka panjang dari penggunaan aplikasi Gupai pada kemampuan anak-anak untuk kemampuan berpikir simbolik dan kinerja akademik.
3. Integrasi Teknologi dalam Kurikulum:
Mempromosikan penerapan teknologi di lembaga-lembaga pendidikan, menganjurkan penggabungannya sebagai alat pembelajaran tambahan yang melengkapi, bukan menggantikan, fungsi guru.
4. Kolaborasi dengan Pihak Eksternal:
 - a. Terlibat dalam kemitraan dengan industri dan lembaga penelitian untuk memfasilitasi kemajuan teknologi pendidikan mutakhir.
 - b. Menumbuhkan peluang kolaboratif dengan pembuat aplikasi serupa dan menjalin kolaborasi dengan organisasi yang berspesialisasi dalam teknologi pendidikan.
5. Monitoring dan Evaluasi Berkala:
Menerapkan sistem pemantauan dan evaluasi yang sistematis untuk memastikan keberlanjutan dan kemanjuran aplikasi Gupai dalam jangka panjang.
6. Pelibatan Orang Tua:
Mendorong keterlibatan orang tua dalam menggalakkan pemanfaatan aplikasi Gupai di rumah dan menumbuhkan pemahaman tentang manfaatnya bagi tumbuh kembang anak.

Rekomendasi ini bertujuan untuk memberikan arahan dan dukungan kepada lembaga pendidikan, guru, dan pengembang teknologi dalam menggunakan aplikasi Gupai atau teknologi serupa secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan berpikir simbolis anak-anak.