

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab IV, kesimpulan mengenai pengaruh kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet, antara lain:

1. Kemampuan berpikir simbolik anak sebelum diterapkannya kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet menunjukkan bahwa perkembangan anak berada pada kategori perkembangan yang rendah. Sebagian anak belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir simboliknya secara optimal. Sebagian besar anak mulai dapat mengembangkan kemampuan berpikir simboliknya dengan sedikit bantuan dan arahan dari orang lain, namun belum mampu menyelesaikannya secara mandiri. Hal tersebut terlihat dari observasi yang dilakukan, dimana perolehan persentase menunjukkan hasil sebesar 50%, dengan nilai rata-rata sebesar 10,06, nilai minimum 6 dan nilai maksimum 13.
2. Kemampuan berpikir simbolik anak setekah diberikan perlakuan berupa kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet menunjukkan peningkatan, perkembangan anak berada pada kategori sangat tinggi. Sebagian besar anak berada pada tingkan mampu menggunakan kemampuan berpikir simboliknya secara mandiri tanpa harus diingatkan atau dibantu oleh orang lain. Hal tersebut terlihat dari observasi yang dilakukan, hasil persentase menunjukkan hasil 88%, dengan nilai rata-rata sebesar 17,72, nilai minimum 14 dan nilai maksimum 20. Peningkatan yang terjadi dikarenakan adanya pemberian metode bermain yang baru pada anak, serta
3. Kombinasi Permainan Pasangkan Kartu dan Lompat Alfabet berhasil secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B. Hasil analisis statistik yang melibatkan uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* anak. Hasil Uji N-Gain menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik

anak mengalami peningkatan hingga berada pada kriteria tinggi dan efektif. Adapun *Effect Size* yang diperoleh yaitu sebesar 0,748 dengan kategori *medium* (sedang). Keberhasilan ini didukung dengan media yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik anak yaitu bermain.

5.2 Implikasi

Penerapan kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet memiliki dampak besar terhadap kemampuan berpikir simbolik anak. Analisis *pretest* menunjukkan bahwa tingkat kapasitas berpikir simbolik pada anak sebelum diberikan perlakuan masih rendah. Namun demikian, setelah diberikannya perlakuan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir simbolik anak, sejalan dengan nilai *posttest* yang diperoleh. Kombinasi Permainan Pasangkan Kartu dan Lompat Alfabet ampuh untuk meningkatkan pembelajaran, karena karakteristik dari permainan ini ialah bermain sambil menggerakkan tubuh anak, sehingga anak secara aktif terlibat dalam pembelajaran. Kombinasi Permainan Pasangkan Kartu dan Lompat Alfabet bukan hanya dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik saja, namun juga menumbuhkan pengembangan fisik motorik, serta pengembangan emosi dan sosial anak.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberi rekomendasi yang ditujukan pada beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi Instansi Pendidikan

Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi RA X Kecamatan Pameungpeuk, Kabupaten Bandung agar dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan terutama bagi anak berusia 5-6 tahun agar dapat mencapai perkembangan yang optimal.

2. Bagi Pihak Peneliti

Diharapkan peneliti dapat menggali lebih dalam teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Peneliti dapat lebih memperhatikan instrumen penelitian yang digunakan, memperhatikan validitas konstruk pada instrument yang dibuat. Diharapkan pula pada saat

peneliti akan melakukan observasi kepada anak, peneliti dapat menghadirkan kolaborator yang dapat membantu menilai perkembangan anak sesuai dengan indikator yang diamati, tanpa ada unsur penilaian yang subjektif kepada anak, agar nilai yang didapatkan secara murni berasal dari perilaku anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini merupakan penelitian dasar yang masih bisa dikembangkan, untuk itu besar harapan peneliti agar dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut dalam ranah penelitian pendidikan anak usia dini, dengan metode yang lebih menunjang kebutuhan proses belajar anak baik di kelas, maupun diluar kelas.

Dengan demikian, diharapkan metode kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet ini dapat memberikan manfaat positif dan dapat diimplementasikan secara efektif dalam proses belajar mengajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.