

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan dan rekomendasi dari temuan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Hasil temuan dan pembahasan dapat menghasilkan rekomendasi sebagai berikut.

1.1 Simpulan

Berikut ini merupakan simpulan pada penelitian berdasarkan temuan dan pembahasan serta menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

1. Kondisi awal anak-anak di TK X Kota Bandung menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum menunjukkan kejujuran, hal ini dapat dibuktikan melalui hasil *pretest* anak. Oleh karena itu perlu pendekatan yang lebih inovatif dan efektif dalam menanamkan nilai kejujuran pada anak sehingga dapat menjadi kebiasaan baik dan bermanfaat bagi anak untuk bekal kehidupannya. Berdasarkan perhitungan pada hasil skor *pretest* didapatkan bahwa persentase skor anak berada di bawah 54% yang berarti sebelum dilakukan *treatment* nilai kejujuran pada anak termasuk dalam kategori sangat rendah.
2. Setelah dilakukan *treatment*, nilai kejujuran pada anak dapat dilihat melalui hasil *posttest*, dan didapatkan hasil bahwa anak mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pretest*. Kategorisasi penilaian *posttest* didapatkan terdapat 4 orang anak yang berada pada kategori sangat tinggi, 3 anak berada pada kategori tinggi, dan 7 anak berada pada kategori sedang, berdasarkan hasil tersebut sudah tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori sangat rendah maupun rendah. Jadi setelah dilakukan *treatment* penanaman nilai kejujuran pada anak didapatkan hasil bahwa anak masuk dalam tingkat sedang, tinggi, dan sangat tinggi.
3. Setelah melakukan penelitian terkait penanaman nilai kejujuran pada anak usia 5-6 tahun menggunakan media animasi digital Syamil dan Dodo di TK X Kota Bandung, dapat ditarik kesimpulan yaitu penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan media animasi digital Syamil dan Dodo sebagai *treatment* pada penanaman nilai kejujuran terdapat pengaruh. Tingkat

keefektifan berdasarkan *n-gain score* termasuk kedalam kategori cukup efektif dan *gain ternormalisasi* masuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil penilaian *pretest* yaitu dengan kategorisasi persentase di bawah 54% atau tingkat kemampuan yang sangat rendah dan *posttest* yaitu dengan kategorisasi sangat tinggi dengan persentase 90%-100% yang diperoleh oleh 4 anak, tinggi 80-89% yang diperoleh 3 anak, dan sedang dengan persentase 65-79% yang diperoleh 7 anak. Dengan demikian terdapat perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest*, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan dan pengaruh pada anak dalam penanaman nilai kejujuran. Tingkat efektivitas *n-gain score* diperoleh hasil persentase 68% pada tingkat cukup efektif dan termasuk dalam kategori *gain ternormalisasi* sedang. Uji *paired sample t-test* dengan menggunakan *software* IBM SPSS versi 30.0 memperoleh hasil nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar kurang dari 0.001 atau kurang dari kriteria signifikansi 0.05 yang mengartikan bahwa adanya pengaruh penggunaan media animasi digital Syamil dan Dodo terhadap penanaman nilai kejujuran pada anak.

Namun penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal durasi *treatment* pada anak yang hanya dilakukan selama dua hari. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak dapat diartikan sebagai keberhasilan dalam menanamkan nilai kejujuran secara mendalam dan berkelanjutan, melainkan menunjukkan reaksi awal anak terhadap media animasi digital sebagai salah satu cara untuk menanamkan nilai kejujuran. Penanaman nilai karakter, termasuk nilai kejujuran merupakan proses yang memerlukan waktu yang lebih panjang, berkesinambungan, konsisten, serta keterlibatan berbagai pihak termasuk orang tua dan pendidik.

1.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat hasil bahwa media animasi digital Syamil dan Dodo dapat menjadi sarana yang cukup efektif bagi guru dan orang tua dalam menanamkan nilai kejujuran pada anak. Pembentukan karakter melalui cerita yang terdapat dalam media animasi mampu memberikan berbagai pesan nilai-nilai kebaikan seperti kejujuran yang mampu membentuk karakter baik pada anak, serta penggunaan media animasi dapat memberikan

pengalaman yang menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga mempermudah guru dalam menanamkan nilai kejujuran pada anak. Dengan memperhatikan implikasi ini, Lembaga Pendidikan seperti TK X Kota Bandung dapat mengimplementasikan media animasi digital sebagai sarana dalam menanamkan nilai kejujuran pada anak dengan cara yang efektif dan berkelanjutan, sehingga dapat meningkatkan nilai kejujuran anak secara signifikan.

5.3 Rekomendasi

Berikut ini merupakan rekomendasi yang disarankan untuk peneliti, guru atau pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini, serta untuk penelitian selanjutnya.

1. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan topik yang serupa diharapkan dapat memperluas penelitian dengan media animasi lain yang lebih interaktif dan meneliti efektivitas media animasi terhadap berbagai nilai kebaikan lainnya, serta penelitian dengan durasi yang panjang perlu dilakukan untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan media animasi digital dalam menanamkan nilai kejujuran pada anak usia dini.
2. Bagi pelaksana Pendidikan seperti guru dan praktisi Pendidikan direkomendasikan untuk memanfaatkan media animasi digital seperti Syamil dan Dodo sebagai salah satu sarana pembelajaran untuk menanamkan nilai kejujuran pada anak. Visualisasi animasi dapat membantu anak dalam memahami berbagai nilai kebaikan, karena media animasi mampu menampilkan berbagai nilai kebaikan dengan konkret.
3. Bagi orang tua dapat memanfaatkan media animasi digital seperti Syamil dan Dodo di rumah sebagai pendukung dalam menanamkan karakter baik pada anak. Sengan menonton bersama, orang tua dapat berdiskusi dengan anak mengenai berbagai pesan dalam animasi dan memberikan contoh penerapan nilai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.