

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian penggunaan media aplikasi marbel bentuk untuk mengembangkan pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini menghasilkan simpulan, implikasi dan saran yang diharapkan dapat mengembangkan pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini.

5.1 Kesimpulan

5.1.1. Gambaran subjek MGH, GSH dan R sebelum diberikan intervensi menggunakan aplikasi marbel bentuk secara umum, menunjukkan berada pada kategori Mulai Berkembang. Artinya capaian perkembangan subjek MGH, GSH dan R belum optimal. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengukuran awal pemahaman geometri yang menunjukkan skor untuk subjek MGH yaitu 52,5%, subjek GSH 55% dan 45% untuk subjek R. Dalam hal ini untuk meningkatkan pemahaman bentuk geometri pada subjek dilakukan dengan menggunakan aplikasi marbel bentuk.

5.1.2. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran siswa yang berasal dari dalam dan luar diri siswa, faktor dorongan dari dalam muncul dari dirinya sendiri. Faktor luar misalnya fasilitas belajar, cara mengajar guru, sistem pemberian umpan balik, dan sebagainya. Faktor-faktor dari diri siswa mencakup kecerdasan, strategi belajar, motivasi, minat belajar dan sebagainya.

5.1.3. Kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi marbel bentuk efektif untuk meningkatkan pemahaman bentuk geometri pada subjek MGH, GSH dan R. Hal ini dapat dilihat dari tidak adanya data tumpang tindih (*overlap*) hasil analisis antar kondisi *baseline* 1 (A) ke intervensi (B) dan intervensi (B) ke *baseline* 2 (A') yaitu sebesar 0% pada masing-masing subjek. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi marbel bentuk untuk mengajarkan bentuk geometri mampu meningkatkan pemahaman bentuk geometri pada subjek MGH, GSH dan R. Adapun besaran peningkatan untuk subjek MGH adalah 47,5%, untuk subjek GSH sebesar 45% sedangkan untuk subjek R adalah 52,5%.

5.1.4. Kondisi subjek MGH, GSH dan R setelah diberikan intervensi menggunakan aplikasi marbel bentuk menunjukkan berada pada kategori berkembang sangat baik. Artinya capaian perkembangan subjek MGH, GSH dan

R sudah optimal. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengukuran akhir keterampilan berbicara yang menunjukkan persentase sempurna yakni 100% pada masing-masing subjek MGH dan GSH dan 97,5% pada subjek R.

Berdasarkan kesimpulan di atas, penelitian *single subject research* dengan menerapkan penggunaan aplikasi marbel bentuk dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini.

5.2 Implikasi

Penelitian ini berimplikasi pada perkembangan teori/keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam pemahaman bentuk geometri.

5.2.1. Saat di lapangan peneliti menemukan penerapan media aplikasi marbel bentuk untuk anak usia dini sangat baik, hal ini dapat dibuktikan ketika peneliti pertama kali mengenalkan geometri dengan aplikasi marbel bentuk ini, anak menjadi paham bukan hanya nama dari bentuknya, namun juga warna dan ciri-cirinya dan mengerti sehingga kemampuan pemahaman bentuk geometrinya meningkat.

5.2.2. Selain pemahaman geometri, saat di lapangan peneliti menemukan bahwa penggunaan aplikasi marbel bentuk ini juga mampu membantu meningkatkan kecerdasan verbal anak dalam menyebutkan nama dan warna bentuk geometri melalui pembiasaan dalam bermain.

5.3 Saran

Hasil penelitian penelitian *single subject research* dengan menggunakan media aplikasi marbel bentuk untuk mengembangkan pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini. menunjukkan adanya perkembangan, oleh karena itu peneliti memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak yang dianggap perlu untuk menindaklanjuti hasil penelitian ini:

5.3.1. Bagi peneliti, penelitian ini terbatas penggunaan media aplikasi marbel bentuk untuk mengembangkan pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini untuk itu direkomendasikan untuk dikaji kembali pada penelitian selanjutnya.

5.3.2. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada beberapa aspek, karena peneliti hanya menggunakan 1 *handphone* dalam kegiatan penelitian, untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan perangkat dengan layar yang lebih besar seperti *screen touch panel* atau tablet