

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Dalam bab V memuat simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari pelaksanaan dan hasil penelitian pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan, analisis, dan pembahasan hasil penelitian eksperimen yang dilakukan di salah satu Taman Kanak-Kanak Purwakarta yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, diperoleh simpulan bahwa penerapan multimedia interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

1. Gambaran kemampuan berpikir simbolik anak sebelum diberikan perlakuan terlihat kemampuan awal anak dalam melakukan aktivitas berpikir simbolik terlihat pada hasil pretes yang menunjukkan rata-rata kemampuan simbolik anak 14,67 berada pada kategori Rendah (R). Kriteria tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui tingkatan kemampuan berpikir simbolik pada kelompok B setelah diberikan perlakuan berupa multimedia interaktif pada proses pembelajaran.
2. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan model ASSURE dan pelaksanaan penggunaan multimedia interaktif untuk kemampuan berpikir simbolik Berdasarkan penelitian yang dilakukan, multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat ketika siswa sangat antusias dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media multimedia interaktif. Media yang digunakan bersifat interaktif, sehingga hubungan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik. Kemudian penggunaan multimedia interaktif memberikan pengalaman pembelajaran yang baru bagi anak yang memberikan kesan menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, multimedia interaktif memiliki pengaruh yang besar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat pada perkembangan kemampuan berpikir simbolik dari awal dilakukan pretes, kemudian pemberian 4 kali *treatment* dan terakhir diberikannya postes untuk hasil akhir. Multimedia interaktif yang berupa *game*

dilengkapi dengan gambar, suara, huruf, dan angka yang memberikan konsep pembelajaran yang konkret, sehingga kemampuan berpikir simbolik dapat mencapai kriteria Tinggi (T).

3. Gambaran kemampuan berpikir simbolik anak setelah diberikan perlakuan setelah diberikan perlakuan menggunakan multimedia interaktif terlihat dari hasil postes yang menunjukkan hasil rata-rata kemampuan simbolik anak 28,67 berada pada kategori Tinggi (T). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir simbolik yang terdapat peningkatan dari nilai pretes dan nilai postes.
4. Efektivitas multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 Tahun dapat dilihat adanya peningkatan berdasarkan nilai awal pretes dan nilai akhir postes yang menunjukkan nilai yang lebih tinggi. Hal ini diperkuat dengan berdasarkan jumlah data hasil belajar untuk pretes adalah 12 orang siswa, kemudian untuk postes sebanyak 12 orang siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa untuk pretes adalah sebesar 14,67 sementara untuk postes adalah sebesar 28,67. Hasil perhitungan *paired sampel t test* diketahui bahwa Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar *asympt.sig*  $0,000 < 0,05$ . Maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dari hasil analisis tersebut dapat dilihat karena ada perbedaan antara skor pretes dan postes maka perbedaan itu dapat dikatakan hasil dari perlakuan.

## 5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini telah menunjukkan bahwa pemberian perlakuan berupa multimedia interaktif dapat memberikan pengaruh pada kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan simpulan diatas maka selanjutnya akan dipaparkan implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian selanjutnya, diantaranya :

1. Multimedia interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Dalam hal ini berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang memiliki peran penting dalam proses perkembangan kecerdasan anak. Berpikir simbolik merupakan tahapan awal anak untuk mengenal simbol-simbol kata, simbol huruf, simbol lambang bilangan dan simbol gambar. Dalam penerimaan informasi konsep anak usia

5-6 tahun berada pada fase berpikir konkret , maka dari itu penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran menampilkan informasi yang diberikan kepada anak secara konkret yang akan memudahkan anak dalam mendapatkan gambaran yang nyata untuk melakukan aktivitas berpikir simbolik.

2. Multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman pembelajaran secara konkret. Multimedia interaktif dilengkapi dengan efek visual seperti gambar-gambar animasi yang menarik, sehingga memberikan informasi yang konkret. Kemudian multimedia interaktif dilengkapi dengan audio yang disesuaikan dengan gambar sehingga memberikan informasi yang lengkap berdasarkan tema pembelajaran yang diterapkan, contoh gambar hewan singa muncul suara auman singa. Dalam hal ini multimedia interaktif memiliki keunggulan dalam menampilkan materi pembelajaran yang dikemas secara menarik, menyenangkan, dan memberikan pengalaman pembelajaran secara konkret.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan dari hasil penelitian, peneliti mencoba menguraikan beberapa rekomendasi, diantaranya :

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat meningkatkan kualitas tenaga kependidikan di sekolah dengan memberikan kesempatan kepada guru untuk memanfaatkan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan kualitas sekolah dan guru, serta pembelajaran bersama siswa berlangsung dengan menyenangkan.

2. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan multimedia interaktif ini dalam proses pembelajaran di kelas, multimedia interaktif ini merupakan media yang memberikan pengalaman pembelajaran secara konkret sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang konkret dan menyenangkan yang dilengkapi dengan gambar animasi yang menarik untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan lainnya.

### 3. Bagi Anak

Anak diharapkan termotivasi untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran bersama teman-temannya, sehingga anak dapat mencapai semua aspek-aspek perkembangannya.

### 4. Bagi Penelitian Selanjutnya

- a. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 12 siswa kelompok B, direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya menggunakan jumlah sampel yang lebih luas
- b. Perancangan multimedia interaktif pada penelitian ini menggunakan *Microsoft PowerPoint*, akan lebih baik lagi apabila penelitian selanjutnya menggunakan *Flash* untuk merancang multimedia interaktif
- c. Diharapkan penelitian selanjutnya mengangkat permasalahan tentang kemampuan berpikir simbolik, akan tetapi dengan jumlah pertemuan serta meningkatkan variasi dalam menentukan tema pembelajaran yang akan dirancang menjadi multimedia interaktif sehingga dapat memberikan temuan-temuan dan wawasan yang baru.