

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) Maze interaktif di Lembaga TK Puspita Siwi Desa Ngulanan Kabupaten Bojonegoro terbukti memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini melalui tiga tahapan, yaitu observasi awal untuk mengukur kemampuan berpikir simbolik anak, pemberian treatment dengan menggunakan media maze interaktif, serta penilaian pretest dan posttest untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan anak setelah treatment. Hasil penelitian menunjukkan adanya selisih yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, yang mengindikasikan bahwa APE Maze interaktif efektif dalam membantu anak memahami angka dan huruf serta mengembangkan kemampuan berpikir simbolik mereka. Uji normalitas dan uji paired sample T-test mendukung hasil ini, dengan nilai signifikansi masing-masing 0,33 dan 0,27, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan APE Maze interaktif secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak di TK Puspita Siwi.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan terdapat saran dari peneliti terhadap pengembangan kemampuan simbolik dengan menggunakan media maze pada anak 5-6 tahun antara lain:

1. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan untuk menggunakan dan mengembangkan media maze interaktif dalam pembelajaran, terutama untuk meningkatkan

kemampuan berpikir simbolik anak. Media ini telah terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep angka dan huruf.

Selain maze interaktif, pendidik sebaiknya mencoba berbagai media pembelajaran lain yang inovatif untuk menjaga minat anak dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Dalam penerapan media pembelajaran, pendidik perlu memastikan bahwa metode yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan masing-masing anak, sehingga setiap anak dapat berkembang secara optimal.

2. Bagi Lembaga

Lembaga pendidikan disarankan untuk mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti maze dengan menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai.

Lembaga dapat menyelenggarakan pelatihan rutin bagi para pendidik untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan berbagai media pembelajaran interaktif serta memahami tahapan-tahapan penting dalam proses pembelajaran.

Lembaga perlu terus mengevaluasi dan mengembangkan kurikulum berdasarkan hasil penelitian terkini, seperti penerapan media interaktif yang terbukti meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

3. Bagi Peneliti

Peneliti disarankan untuk melanjutkan penelitian ini dengan menguji efektivitas media maze interaktif pada kelompok usia dan kemampuan yang berbeda, serta memperluas variabel yang diteliti.

Peneliti dapat mengeksplorasi dan mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan simbolik anak.

Peneliti juga disarankan untuk menyebarkan hasil penelitian ini melalui publikasi ilmiah atau seminar, agar praktik-praktik pembelajaran yang efektif dapat diadopsi oleh lebih banyak pendidik dan lembaga pendidikan.



UNUGIRI