

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media video animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di RA Nurul ansor dapat disimpulkan bahwa:

1. Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan kemampuan Berpikir Simboik Kelompok A Di RA Nurul Ansor dilihat dari:
  - a. Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak

Pembelajaran melalui media video animasi sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap 4 indikator dengan 20 pernyataan pada lembar instrumen observasi dalam penelitian ini yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir simbolik terhadap 10 responden (anak) dengan jumlah nilai rata-rata 14,2 termasuk dalam kategori “sangat efektif”.

- b. Pengaruh Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simboik

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T Test* Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik sebelum dan sesudah menggunakan video animasi didapatkan hasil signifikansi (*2-tailed*) adalah 0.000 menunjukan nilai signifikansi (*2-tailed*)  $< 0.05$  hal ini memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan antara penggunaan media video animasi saat

kegiatan *pretest* dan *posttest* berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan sehingga berpengaruh pada peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di RA Nurul Ansor.

2. Proses pembelajaran dengan penggunaan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dilaksanakan dengan mengikuti arahan dari pemerintah yang tertulis dalam Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang berbunyi pelaksanaan pembelajaran memiliki tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Peneliti menggunakan media video animasi sebagai alat bantu mengajar di dalam video tersebut terdapat gambar-gambar menarik dan musik. Ketika penayangan video berlangsung semua anak merasa bersemangat dan menunjukkan respon penuh antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik. Selain itu video animasi juga dinilai menyenangkan serta tidak membuat anak merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar anak.
3. Kendala yang dihadapi guru dan anak dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik adanya faktor internal, yaitu keterbatasan atau kurang menguasai dalam menggunakan *software* editing video serta faktor eksternal, dimana sarana dan prasarana sekolah juga belum memadai untuk dilakukannya pembelajaran menggunakan media video animasi

dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Adapun kendala yang dihadapi anak yaitu kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi mereka saat menonton video animasi, terutama jika video tersebut durasinya terlalu panjang.

## **B. Saran**

1. Bagi guru hendaknya lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir simbolik agar tercipta suasana yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat anak, sehingga anak tidak cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran. Guru sebaiknya melanjutkan penggunaan media yang telah digunakan saat penelitian untuk pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.
2. Bagi sekolah hendaknya mendukung upaya guru untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media video animasi dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak serta mengikut sertakan guru dan tenaga kependidikan dalam Pelatihan dan workshop tentang pemanfaatan teknologi berikut sekolah pun melakukan pengadaan fasilitas teknologi sesuai kebutuhan pada proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi dan bahan untuk mengadakan penelitian yang lebih lanjut terkait peningkatan pemahaman konsep, peningkatan daya ingat, motivasi dan keterlibatan serta pengembangan keterampilan bahasa.