

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan Media *Spin Three* terhadap Kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan skor *Pre-test* dan *post-test*, dimana hasil *pre-test* yang diperoleh 12,3 dan *post-test* 24,3. Hasil tersebut didasarkan dari analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *t paired sampel test pre-test* dan *post-test* (uji t). analisis ini diperoleh dari nilai Sig. (2-tailed) 0,000 <0,05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan. Dengan demikian hipotesis penelitian berbunyi “ Terdapat pengaruh Media *Spin Three* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usi 5-6 tahun di TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota”.Telah terbukti benar dengan kriteria interpretasi cohen's d 3,32 masuk kedalam kategori kuat (*strong effect*)

5.2 Impilikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini berimplikasi pada :

1. Hasil penelitian dapat menjadi salah satu acuan bahan pertimbangan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan Media *Spin Three* dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun.
2. Dapat dijadikan salah satu wacana mengenai kekurangan dan kelebihan dalam hal kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

5.3 Saran

Setelah melakukan penelitian tentang pengaruh Media *Spin Three* terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar kota, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut: Bagi anak

1. Bagi guru

Dengan adanya media ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk menambah wawasan dan pengalaman pendidik dalam memilih alternative metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan khususnya Kemampuan berfikir simbolik dan sebagai acuan mengajar serta menstimulasi anak dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik pada anak.

2. Bagi sekolah

Diharapkan penggunaan Media *Spin Three* dapat menjadi dasar pertimbangan bagi sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak dan menjadi alat untuk menstimulasi dalam permasalahan pembelajaran di sekolah.

3. Bagi peneliti

Dalam skripsi ini mash banyak sekali kekurangan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain ataupun penelitian yang bersifat eksperimental lainnya.