

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berikut hasil dari penjelasan penelitian tentang pengaruh penggunaan media *Fun Fubric* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini, yaitu :

1. Penerapan media *Fun Fubric* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun, dapat dilihat dalam sintaks pembelajaran belajar dengan menggunakan media *Fun Fubric* bahwa dengan penerapan yang dilakukan secara rutin dengan menggunakan media tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Adanya media pembelajaran yang inovatif dapat menumbuhkan semangat bagi anak untuk belajar.
2. Keefektifan menggunakan media *Fun Fubric* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun dapat dilihat dalam hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai sig kelas kontrol 36,8% dan kelas eksperimen 0%, sehingga terdapat peningkatan kemampuan berpikir simbolik di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan kemampuan berpikir simbolik kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan dengan nilai signifikansi nilai sig 0% yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada nilai mean kelas eksperimen 11,00 dan kelas kontrol 90,00 yang menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen jauh lebih baik dari pada kelas kontrol. Penggunaan media *Fun Fubric* mempengaruhi kemampuan berpikir simbolik pada anak saat belajar menggunakan media *Fun Fubric* yang dibuktikan dengan hasil nilai *R Square* sebesar 37,7% yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *Fun Fubric* terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti berdasarkan temuan penelitian ini antara lain :

1. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat melakukan perbaikan dalam hal kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi anak.

2. Bagi Anak

Anak dapat merasakan manfaat saat belajar dengan menggunakan media tersebut, sehingga dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan berpikir simbolik dengan baik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Jika terdapat peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan kemampuan berpikir simbolik dapatlah penelitian ini dipergunakan

sebagai bahan pertimbangan serta acuan bagi pelaksanaan peneliti selanjutnya dan disarankan untuk dapat mempersiapkan dengan baik agar dapat mencapai implementasi yang optimal.