

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media permainan AYPI (Ayam Pintar) dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun sudah dilakukan lima tahap proses penelitian, diantaranya: (a) Analisis (*Analysis*) pada tahap ini permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran, dikaji kemudian dirumuskan cara pemecahan masalahnya. Dengan melihat hasil penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media bahan ajar, kemampuan kognitif, dan anak usia 5-6 tahun; (b) Rancangan (*Design*) Setelah dilakukan analisis kebutuhan tahap selanjutnya yaitu membuat desain / rancangan media permainan aypi (ayam pintar) ; (c) Pengembangan (*Development*) pada tahap ini dilakukan validasi kepada validator ahli untuk melihat apakah media permainan aypi (ayam pintar) layak atau tidak nya di uji cobakan pada anak usia 5-6 tahun; (d) Implementasi (*Implementation*) pada tahap ini uji coba langsung kepada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Muqorobbin, dan (e) Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini memperoleh kesimpulan bahwa media permainan aypi layak

dan efektif digunakan pada anak usia 5-6 tahun, dan kemampuan kognitif anak meningkat setelah menggunakan media permainan ayipi (ayam pintar).

2. Media Permainan AYPI “Layak” digunakan sebagai media bahan ajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian oleh validator ahli. Berdasarkan hasil validasi tahap akhir oleh validator 1 yaitu (ibu yulia Fitriani) memperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan dari hasil validator 2 yaitu (bapak amat hidayat) memperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dan untuk praktisi memperoleh persentase sebesar 91% dengan kriteria “Sangat Layak”.
3. Efektifitas media permainan AYPI (Ayam Pintar) dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan dibuktikan melalui uji T dengan hasil pretest yaitu 39,67% dan hasil posttest yaitu 86,59%. Dapat disimpulkan bahwa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media permainan AYPI (Ayam Pintar) mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest pada anak usia 5-6 tahun lebih baik dari pada nilai pretest. Dan terjadi peningkatan untuk produk media permainan AYPI (Ayam Pintar) yang sudah diuji cobakan kepada anak usia 5-6 tahun.

B. Saran Penggunaan

Berdasarkan hasil penelitian yang dikembangkan oleh peneliti berkaitan dengan media permainan AYPI (Ayam Pintar) peneliti menyampaikan beberapa saran, diantaranya:

1. Hendaknya pendidik menggunakan media permainan AYPI (Ayam Pintar) pada saat pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak 5-6 tahun. Agar anak lebih mudah mengingat dan tidak mengalami kekeliruan saat mengenal angka 1-20, mengenal huruf AYAM, mengurutkan proses perkembangbiakan Ayam, mencocokkan makanan Ayam, meletakkan telur angka kedalam kotak lubang angka yang telah diberi nomor, memahami proses perkembangbiakan ayam berdasarkan bentuk, ukuran dan warna. Karena media permainan AYPI (Ayam Pintar) yang dikembangkan oleh peneliti sudah dinilai/uji validasi oleh dosen ahli dan tenaga pendidik.
2. Peneliti lain dapat mengembangkan media permainan AYPI (Ayam Pintar) lebih kreatif lagi dalam hal penyajiannya. Sehingga dapat menambah rasa ingin tahu anak terhadap media tersebut. Oleh karena itu, anak akan lebih termotivasi dalam hal belajar dan tidak mengalami kejenuhan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.