

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media permainan kotak pintar dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 5-6 tahun sudah dilakukan 5 tahap proses penelitian, diantaranya: (a) (Analysis) pada tahap ini permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran, dikaji kemudian dirumuskan cara pemecahan masalahnya. Dengan mengamati langsung pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 pada kelompok B. Pembelajaran masih berpusat pada media yang ada di sekolah yang kurang bervariasi; (b) Rancangan (Design) setelah dilakukan analisis kebutuhan tahap selanjutnya yaitu membuat desain / rancangan media permainan kotak pintar (c) Pengembangan (Development) pada tahap ini dilakukan validasi kepada validator ahli untuk melihat apakah media permainan kotak 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 Aisyiyah Bustanul Athfal 7, dan (e) Evaluasi (Evaluation), pada tahap ini memperoleh kesimpulan bahwa media permainan kotak pintar layak dan efektif digunakan pada anak usia 5-6 tahun, dan perkembangan kognitif dan anak meningkat setelah menggunakan media permainan kotak pintar.

2. Media Permainan kotak pintar “Layak” digunakan sebagai media bahan ajar untuk mengembangkan perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 5-6 tahun. Hal ini tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian oleh validator ahli. Berdasarkan hasil validasi tahap akhir oleh validator ahli materi, yaitu (Bapak Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd) memperoleh persentase sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan dari hasil validator ahli media yaitu (Ibu Inten Risna, M.Pd) memperoleh persentase sebesar 85% dengan kriteria “Sangat Layak”.
3. Efektifitas media permainan kotak pintar dalam mengembangkan perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan hasil pretest yaitu 63,64% Dan hasil posttest yaitu 72.91% Dapat disimpulkan bahwa sebelum dan sesudah diberikan.
4. perlakuan media permainan kotak pintar mengalami peningkatan signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa posttest pada anak usia 5-6 tahun lebih baik dari pada nilai pretest. Dan terjadi peningkatan untuk produk media permainan kotak pintar yang sudah di uji cobakan kepada anak usia 5-6 tahun.

B. Saran Penggunaan

Berdasarkan hasil penelitian yang dikembangkan oleh peneliti berkaitan dengan media permainan kotak pintar peneliti menyampaikan beberapa saran, diantaranya:

1. Hendaknya pendidik menggunakan media permainan kotak pintar pada saat pembelajaran untuk mengembangkan pemampuan kognitif dan bahasa anak usia 5- 6 tahun. Agar anak lebih mudah mengingat dan tidak mengalami kekeliruan saat mengenal angka 1-20, mengenal warna, mengenal huruf keaksaraan dan vocal serta mengenal bentuk-bentuk geometri. Karena media permainan kotak pintar yang dikembangkan oleh peneliti sudah dinilai/ uji validasi oleh dosen ahli materi dan media.
2. Peneliti lain dapat mengembangkan media permainan kotak 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.