

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan *Mipon's Daily* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Kabupaten Lima Puluh Kota adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media permainan *Mipon's Daily* ini berdasarkan studi literatur, studi komparatif dan hasil wawancara di lapangan yang dilakukan di awal penelitian. Secara procedural, media permainan *Mipon's Daily* dirancang berdasarkan pada pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu *analyze, design, development, implementation and evaluation*. Dari langkah-langkah yang telah dilakukan, dihasilkan “media permainan *Mipon's Daily* untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun” serta buku panduan penggunaan medianya.
2. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang dilakukan di TK Restu Ibu Ketinggian pada 20 orang responden yaitu anak usia 5-6 tahun diperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan terbukti efektif untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat dari skor t hitung yang lebih besar dari skor t tabel yaitu $8.324 > 2,09$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan media permainan *Mipon's Daily* (*pretest*) dengan setelah menggunakan media permainan *Mipon's Daily* (*posttest*).

3. Media Permainan *Mipon's Daily* memiliki kelebihan dan keunikan tersendiri. Walaupun media ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint*, tetapi bentuk serta tampilan media tidak kalah menarik dibandingkan dengan media yang dirancang dengan menggunakan aplikasi lainnya seperti *prezi*, *visme* dan *haiku deck*. Media *Mipon's Daily* mengandung efek gambar animasi, *backsound* yang jelas serta musik yang menarik. Begitu juga dalam proses pengaplikasiannya juga mudah, karena guru di sekolah telah terbiasa menggunakan aplikasi *powerpoint*, sehingga tidak memerlukan waktu yang lama untuk memahami cara penggunaan media *Mipon's Daily*.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya terdapat beberapa implikasi hasil penelitian dalam pengembangan media pembelajaran media permainan *Mipon's Daily* yaitu:

1. Media permainan *Mipon's Daily* dapat memudahkan anak dalam memahami kegiatan berhitung melalui aktivitas yang dilakukan anak setiap harinya yang dikemas menjadi sebuah permainan yang menyenangkan.
2. Media permainan *Mipon's Daily* dapat membangkitkan minat belajar anak karena permainan ini mengandung alur cerita yang menarik, *backsound* yang jelas serta musik yang dapat membangkitkan semangat anak dalam bermain.

3. Media permainan *Mipon's Daily* dapat membangkitkan motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi yang ada agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

C. Saran

1. Bagi TK Restu Ibu

- a. Pihak sekolah mampu memberikan fasilitas kepada anak dengan menyediakan sarana dan prasarana media digital agar dapat menunjang pembelajaran di kelas.
- b. Pihak sekolah mampu mengembangkan kurikulum yang mengandung metode pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan.

2. Bagi Guru

- a. Diharapkan guru mampu berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif yang mampu menunjang dan meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- b. Diharapkan guru mampu meningkatkan kualifikasinya dalam menguasai perangkat digital agar guru mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk anak.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

- a. Media permainan yang dikembangkan dirancang melalui aplikasi *powerpoint* sehingga adanya keterbatasan dalam penggunaan efek dari aplikasi. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media dengan aplikasi lain yang tidak membutuhkan banyak biaya.

- b. Pengembangan media permainan *Mipon's Daily* dikembangkan untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya mampu merancang media permainan untuk meningkatkan aspek lain dari perkembangan anak usia 5-6 tahun.

