

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian karya inovatif ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa permainan. Permainan tersebut adalah Permainan TOLTUH yang kepanjangannya adalah Permainan Botol Jatuh. Permainan ini dimainkan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak usia 4 – 5 tahun. Permainan ini terdapat papan permainan berbentuk persegi panjang, TOLTUH, Bola KuMer, kartu angka dan jenis – jenis benda yaitu benda buatan, benda tiruan dan kartu bergambar. Penelitian ini menggunakan tahapan model pengembangan ADDIE (Analysis – Design – Development – Implement - Evaluate).

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media dengan nilai 88.45% berdasarkan acuan skala, komponen penilaian (tujuan, tampilan media, ukuran, warna, kualitas media, pedoman) dan kualitas media dapat dikatakan sangat layak. Hasil penilaian oleh ahli materi dengan nilai 87.5% berupa komponen penilaian yang terdiri dari materi, kegiatan bermain, dan pedoman yang termasuk kedalam kategori sangat layak. Dan hasil penilaian oleh anak dari 16 butir pertanyaan yang diajukan mendapatkan nilai 95% yang termasuk

kedalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, permainan Botol Jatuh sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4 – 5 tahun.

B. Implikasi

Permainan Botol Jatuh secara khusus bertujuan untuk kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4 – 5 tahun. Berikut ini implikasi dari permainan Botol Jatuh dapat digunakan sebagai berikut :

1. Permainan Botol Jatuh dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk membilang 1 – 10, mengenal angka 1 – 10, mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10, dan mencocokkan angka dengan jumlah benda
2. Permainan Botol Jatuh dapat melatih fisik motorik yaitu dengan kegiatan ini anak dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Pada saat anak menggelindingkan bola kearah botol serta mengambil dan menyusun kembali botol yang terjatuh.
3. Permainan botol jatuh dapat melatih anak berkonsentrasi untuk menggelindingkan bola agar tepat sasaran (botol).
4. Permainan botol jatuh dapat mengembangkan aspek sosial emosional, dan moral yaitu ketika bermain dapat menambah teman dengan cara berinteraksi sesama pemain permainan botol jatuh lainnya, mengenalkan sistem antri dalam kegiatan permainan, dan bermain secara bergantian dengan temannya

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka implikasi dari pengembangan Permainan Botol Jatuh bagi anak usia 4 – 5 tahun diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, guru dapat memberikan sebuah inovasi dan variasi baru dalam hal pembelajaran bagi anak usia 4 – 5 tahun agar dapat mengembangkan kemampuan anak lainnya serta dapat menciptakan suasana belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kondisi anak. Permainan Botol Jatuh ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, diharapkan pada pengembangan selanjutnya dapat diperbaiki serta memberikan inspirasi yang lebih baik sesuai dengan prosedur pengembangan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka ada beberapa saran yang dapat dijadikan masukan agar pengembangan permainan Botol Jatuh dapat digunakan tidak hanya menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4 – 5 tahun, tetapi dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan anak yang lainnya :

- a. Kepada guru dan orang tua : disarankan dapat memandu anak dalam menggunakan permainan Botol Jatuh, dan dapat menjadi sumber utama dalam memberikan wawasan pengetahuan terhadap

anak usia 4 – 5 tahun. Dalam pembelajaran di kelas atau di rumah, sebaiknya pendidik atau orang dewasa dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

- b. Kepada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan permainan Botol Jatuh tidak hanya dapat mengenal konsep bilangan tetapi dapat mengembangkan kemampuan anak yang lainnya. Contohnya dalam permainan botol jatuh ini dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak dan kemampuan motorik pada anak. Dalam mengenalkan konsep bilangan dapat menggunakan media dan permainan lain tidak hanya menggunakan permainan botol jatuh. Contohnya mengenalkan bilangan pada anak melalui media papan kesibukan, mengenalkan bilangan pada anak melalui bermain playdough, mengenalkan bilangan pada anak melalui buku cerita.