BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari perolehan data yang didapat dari hasil penelitian yang terdiri dari validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan kelompok besar dan pembahasan dari hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan oleh peneliti bahwa :

1. Model permainan edukatif sebagai sarana bermain ini dapat dikembangkan dari bahan yang sederahan dan mudah didapat serta dapat diterapkan pada anak-anak usia 7-9 tahun.
2. Model permainan edukatif dibuat khusus untuk usia 7-9 tahun ini mampu menarik minat anak-anak untuk melakukan kegiatan bermain di luar rumah tanpa menggunakan media *gadget.*

B. Implikasi

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, diharapkan bahwa model permainan edukatif ini dapat diterapkan sebagai sarana bermain untuk alternatif anak-anak dalam mengurangi *gadget* sebagai media bermain.

C. SARAN

Dalam pembuatan produk yang dibuat yaitu permainan edukatif sebagai sarana bermain untuk anak usia 7-9 tahun dibuat dari bahan yang sederhana akan memberikan saran-saran yang meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi dan saran pengembangan lanjutan.

1. Saran pemanfaatan

   Dalam pemanfaatan produk ini harus melihat dari segi kondisi sarana dan prasarana yang ada. Produk ini diharapkan dapat menjadi alternatif sarana bermain untuk anak-anak di kampung gempol untuk mengurangi *gadget* sebagai media bermain.

2. Saran diseminasi

   Peneliti menyarankan, sebelum menyebarluaskan produk ini harus melalui beberapa tahapan evaluasi dari para ahli yang berguna untuk menyempurnakan produk guna menyesuaikan dengan sasaran yang dituju agar produk lebih terlihat menarik dan bermanfaat.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

   a. Peneliti menyarankan dalam pengembangan produk berupa model permainan edukatif sebagai sarana bermain ini harus dibuat secara kreatif dan inovatif agar anak-anak usia 7-9 tahun berminat dan senang dalam melakukan permainan.

   b. Penyebarluasan produk peneliti juga menyarankan harus terdapat evaluasi kembali sesuai dengan sasaran yang dituju agar dapat bermanfaat dan digunakan.

Demikian saran-saran menurut peneliti terhadap pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut dalam produk model permainan edukatif sebagai sarana bermain untuk anak usia 7-9 tahun di kampung gempol. Semoga model permainan edukatif sebagai sarana bermain ini dapat bermanfaat bagi anak usia 7-9 tahun sebagai sarana bermain di waktu luang.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA