

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Analisis yang dilakukan terbagi menjadi 3 yaitu analisis kebutuhan, analisis karakter dan analisis materi pada Analisis kebutuhan bahwasanya guru membutuhkan media pembelajaran untuk berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun berupa media yang bisa menstimulasi kognitif, membuat anak fokus, tidak monoton, kreatif, dan menarik. Analisis karakter yang diharapkan sesuai dengan analisis materi berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun yaitu anak dapat membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan 1-10, mengenal lambang bilang 1-10 Setelah tahap menganalisis selanjutnya merancang produk media pembelajaran dalam bentuk *storyboard* dan mendesain melalui aplikasi Canva, melakukan pembuatan produk media lompat angka, melakukan uji kelayakan produk kepada validator ahli media dan materi, melakukan uji kelayakan oleh guru, serta melaksanakan uji coba produk kepada anak kelompok A di lembaga PAUD Kelurahan Mendalo Darat dan terakhir evaluasi produk.
2. Media permainan melompat angka layak sebagai media pembelajaran berpikir simbolik. Hasil uji kelayakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor 97% dengan kriteria “sangat baik”. Kemudian validasi oleh ahli media juga diperoleh skor 100% dengan kriteria “sangat baik”. sehingga dapat dilanjutkan ke tahap implementasi.

3. Kepraktisan permainan melompat angka untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun. dilihat dari hasil uji kepraktisan oleh respon guru di 5 TK yaitu TK Izzatul Islam, TK Puri Masurai II, TK Islam Qonita, TK Negeri 15 Mendalo Darat dan TK Fania Salsabila Barokah. Uji kepraktisan dilakukan dengan melakukan penyebaran angket. Hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan sebesar 92% Dan permainan melompat angka dikatakan praktis sebagai media pembelajaran pendidikan untuk berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di kelurahan Mendalo Darat.

5.2 Implikasi

Implikasi dari pengembangan permainan melompat angka dalam penelitian ini adalah:

1. Media permainan melompat angka dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun.
2. Media pembelajaran permainan melompat angka ini bersifat interaktif sehingga dapat membantu guru dalam mengembangkan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun
3. Salah satu media yang sesuai dengan perkembangan anak dan bisa digunakan di dalam ruangan maupun di luar ruangan serta mudah penyimpanannya.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, agar terus mengoptimalkan aspek perkembangan anak termasuk berpikir simbolik serta menyediakan fasilitas yang mendukung

anak dalam berpikir simbolik.

2. Bagi pendidik, agar terus melakukan upaya terbaik dalam mengembangkan berpikir simbolik pada anak melalui permainan melompat angka karena media ini mencakup beberapa indikator berpikir simbolik yang dapat membantu proses perkembangan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.
3. Bagi peneliti lainnya, diharapkan dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap permainan lompat angka baik dari segi isi maupun desain agar dapat dihasilkan produk yang inovatif dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian selanjutnya, pengembangan media permainan melompat angka sebagai media pembelajaran berfikir simbolik dapat dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok besar dan uji efektivitas.