

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis menguraikan kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dan rekomendasi yang diberikan kepada berbagai pihak meliputi guru PAUD, lembaga sekolah satuan PAUD serta peneliti selanjutnya. Adapun simpulan, implikasi dan rekomendasi dapat diuraikan sebagai berikut :

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa media *board game* dapat digunakan sebagai media untuk menstimulasi kemampuan proses berpikir anak usia dini. Hal tersebut diuraikan menjadi sebuah hasil simpulan yaitu sebagai berikut :

- 1) Proses pengembangan media melewati berbagai tahapan mulai dari penyusunan materi hingga pencetakan media. Pada setiap tahapan pengembangan, media disesuaikan dengan berbagai teori serta capaian sehingga produk akhir media *board game* dapat dimaksimalkan fungsi dan kegunaannya secara maksimal.
- 2) Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi secara keseluruhan memperoleh skor interpretasi 83%, kategori penilaian “Sangat Layak” dengan rincian skor tertinggi pada aspek penyajian yaitu 95%, kategori penilaian “Sangat Layak” dan skor terendah pada aspek penggunaan yaitu 73,3%, kategori penilaian “Layak”. Berdasarkan hasil uji validasi ahli media secara keseluruhan memperoleh skor interpretasi 96,5%, kategori penilaian “Sangat Layak” dengan rincian skor tertinggi pada aspek materi, penyajian serta keamanan yaitu 100%, kategori “Sangat Layak” dan skor terendah pada aspek penggunaan yaitu 80%, kategori “Layak”. Hasil penilaian dan respon kepala sekolah memperoleh skor interpretasi 100% dengan kategori penilaian “Sangat Layak”. Hasil penilaian dan respon guru ke-1 memperoleh skor interpretasi 97,05% dengan kategori penilaian “Sangat Layak” dan respon guru ke-2 memperoleh skor interpretasi 69,11% dengan

kategori penilaian “Layak”. Sehingga merujuk pada tingkat kelayakan media, media *Board Game: Jelajah Antariksa!* sangat layak untuk digunakan sebagai media stimulasi kemampuan proses berpikir anak usia dini dalam pembelajaran sains.

- 3) Berdasarkan hasil uji coba media pada instrument observasi anak, indikator capaian observasi/pengatan, perbandingan, pengelompokan dan pengukuran berada pada nilai skor tertinggi yaitu 100% dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan indikator capaian belajar dan pemecahan masalah berada pada nilai skor terendah yaitu 85,7% dengan kategori “Sangat Baik”. Uji coba media secara keseluruhan memperoleh hasil yang memuaskan. Penggunaan media *board game* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam proses berpikir, proses sains dan sikap sains serta meningkatkan antusias anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sains.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh penulis, terdapat implikasi dalam pengembangan *board game* sebagai media stimulasi kemampuan proses berpikir anak usia dini dalam pembelajaran sains yaitu media dikembangkan dengan baik sehingga memperoleh hasil media sangat layak untuk digunakan. *Board game: Jelajah Antariksa!* ini dapat digunakan sebagai media stimulasi kemampuan proses berpikir anak usia dini. *Board game* ini juga dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran sains menyenangkan serta dapat digunakan oleh anak untuk melatih kemampuannya dalam aspek perkembangan proses berpikir, keterampilan proses sains serta keterampilan sikap sains.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa rekomendasi yaitu sebagai berikut :

- 1) Bagi Guru dan Kepala Sekolah

Board game: Jelajah Antariksa! dirancang dengan berbagai aturan permainan sehingga dalam implentasi kegiatannya perlu dampingan orang dewasa seperti guru atau orang tua. Permainan dilengkapi berbagai macam

variasi alat pendukung permainann sehingga guru perlu menjelaskan dan memandu setiap bagian permainan yang dilakukan oleh anak. *Board game* : Jelajah Antariksa! hanya efektif digunakan oleh 2 hingga 4 pemaian sehingga apabila dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru perlu menyiapkan jumlah media untuk disesuaikan dengan jumlah murid dan pembelajaran di kelas dapat dilakukan secara berkelompok agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

2) Bagi Peneliti Selanjutnya

Terdapat berbagai aspek perkembangan serta capaian anak yang dapat dipadukan dengan capaian pembelajaran sains untuk anak usia dini sehingga ide kreatif dalam perancangan media dengan berbagai tema dapat terus dikembangkan dan disesuaikan juga dengan tujuan pembelajaran serta capaian yang ingin dimaksimalkan