

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan penelitian ini, maka peneliti dapat membuat kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya, hasil simpulan sebagai berikut:

- 1) Proses pengembangan media permainan ular tangga berpola untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar anak usia dini yaitu diperoleh dengan tiga tahapan sesuai tahapan EDR yaitu proses identifikasi masalah serta kebutuhan di lapangan dengan melakukan wawancara, perancangan materi terkait konsep berpikir aljabar dengan mengacu kepada indikator capaian standar tingkat pencapaian anak (STTPA) dan NCTM dan yang terakhir pembuatan media menggunakan aplikasi *clip studio V 2* oleh ilustrator dan aplikasi *canva* oleh peneliti sebagai desain ilustrasi gambar dan tahap penyempurnaan dilakukan dengan bantuan jasa percetakan hingga media permainan ular tangga berpola menghasilkan desain yang dapat memenuhi kebutuhan awal pengembangan dan kebutuhan pengguna.
- 2) Hasil uji validasi ahli terhadap penerapan media permainan ular tangga berpola dilakukan dengan menggunakan penilaian interpretasi yang diberikan oleh dua ahli media dan satu ahli materi terhadap media. Berdasarkan hasil uji ahli media yang pertama mendapat skor interpretasi 100%, sedangkan ahli media kedua mendapat skor interpretasi 92,5%. Berdasarkan hasil uji ahli materi juga diperoleh skor interpretasi sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini dalam kelayakan menurut para ahli, media permainan ular tangga berpola sangat layak untuk digunakan dalam menstimulasi kemampuan berpikir aljabar AUD
- 3) Hasil uji coba penggunaan media permainan ular tangga berpola untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar anak usia dini menunjukkan bahwa capaian kemampuan berpikir aljabar pada anak dapat mencapai 84,06% dengan kategori “sangat layak” serta hasil dari angket respon yang diisi oleh guru dan kepala sekolah diperoleh skor interpretasi 100%. Hal ini

menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan antusias anak dalam mengenal konsep berpikir aljabar dan penggunaan media permainan ular tangga berpola ini sangat layak untuk digunakan dalam menstimulasi kemampuan berpikir aljabar AUD.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, dari temuan dan pembahasan, implikasi pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media permainan ular tangga berpola untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar anak usia dini dikembangkan dengan baik sehingga media permainan ini layak digunakan. Media permainan ular tangga berpola dikembangkan dapat membantu pemahaman guru dalam pengenalan konsep berpikir aljabar untuk anak usia dini sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan tingkat pemahaman anak.
- 2) Media permainan ular tangga berpola ini dapat membuat anak didik antusias dan aktif dalam mempelajari konsep berpikir aljabar serta menarik bagi anak didik karena mengandung kegiatan yang menyenangkan karena dikemas dengan cara bermain dimana anak dapat melakukan eksplorasi terhadap media dan disajikan dengan gambar yang memiliki warna mencolok.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, dari temuan dan pembahasan yang sudah dilakukan. Terdapat rekomendasi pengembangan media yang perlu diperhatikan oleh pihak-pihak yang tertarik untuk mengembangkan produk media ini lebih lanjut sebagai berikut:

- a) Bagi Sekolah dan guru

Sekolah dan guru hendaknya dapat memaksimalkan pemanfaatan media ular tangga berpola dan menyediakan sarana dan fasilitas bermain anak dapat menstimulasi anak untuk mengenal berbagai materi, seperti konsep berpikir aljabar dan guru selalu memberikan pendampingan pada anak didik agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Selain itu, pihak sekolah sebaiknya dapat meningkatkan kemampuan guru terhadap kualitas lembaga

dengan mengikutsertakan guru untuk mengikuti berbagai pelatihan demi untuk meningkatkan profesionalisme guru terutama dalam pemilihan materi, metode, serta media pembelajaran.

b) Bagi Peneliti atau pengembang selanjutnya

Melihat potensi yang sangat besar dan luas, penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga berpola perlu ditindaklanjuti dalam berbagai penelitian lainnya. Dikarenakan media permainan ular tangga berpola yang dikembangkan oleh peneliti hanya diuji kelayakan dan kegunaannya pada salah satu TK di Kecamatan Cibeunying Kaler Bandung, sehingga perlu dilaksanakan penelitian lebih lanjut dan mendalam yang akan berguna bagi keefektifitasan media serta tercapainya proses pembelajaran yang baik.