

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisa data dan refleksi selama 4 kali tindakan ( tahap ) penggunaan media permainan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melalui langkah langkah yang telah digunakan media permainan cukup efektif digunakan untuk pengembangan aspek kemampuan kognitif anak kelas A TK Taruna Bhakti.
2. Media permainan dapat digunakan untuk pengembangan aspek kognitif anak kelas A. dilihat dari aspek kegiatan guru dan siswa juga cukup efektif. Dalam hal ini guru dituntut untuk menguasai dan dapat mengembangkan teknik permainan . Sedangkan dari aspek siswa sangat jelas nampak siswa sangat antusias dan senang saat melakukan kegiatan permainan.

#### **B. Saran Untuk Tindakan lebih lanjut**

Berdasarkan simpulan hasil penelitian sebagaimana dikemukakan di atas, saran-saran untuk tindakan selanjutnya dalam penggunaan media permainan adalah :

1. Penggunaan media permainan masih perlu diteliti lebih lanjut efektifitasnya untuk pengembangan indikator-indikator yang lebih sulit dan kompleks, atau aspek lain selain kemampuan kognitif anak.

2. Perlu diberikan perhatian yang lebih terhadap anak-anak yang dipandang masih belum mampu mandiri dalam permainan ini. Sama seperti perhatian lebih pada anak-anak tersebut saat melakukan kegiatan belajar lain.
3. Penggunaan media permainan meskipun cukup efektif untuk pengembangan aspek kognitif anak, tetap harus diperhatikan efek penggunaan secara terus menerus yang mungkin dapat menyebabkan kebosanan siswa, sehingga efektifitas fungsinya menjadi menurun.
4. Bentuk, bahan, dan model media sebaiknya dikembangkan sendiri oleh guru TK sesuai dengan keadaan atau kondisi sekolah maupun lingkungan sekolah, misalnya dengan memanfaatkan barang-barang bekas.
5. Pembuatan, pengembangan, dan pengkajian – pengkajian media akan sangat baik jika dilakukan bersama-sama oleh semua guru TK.