

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari penelitian yang dilakukan pada media *Interactive Story Book* untuk Menstimulasi Perkembangan Anak kelompok A di RA As-Sholah Kaliwadas, Sumber. Kabupaten Cirebon. Hasil penelitian dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan media *Interactive Story Book* untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak dilakukan dengan prosedur secara sistematis. Hasil yang di peroleh peneliti, menunjukan bahwasannya media *Interactive Story Book* memiliki banyak manfaat seperti mengasah berfikir logis dan berfikir simbolik anak dapat mengenal warna, bentuk, huruf angka, menemel, mengasah daya nalar anak, mengasah *problem solving* anak dengan kegiatan *puzzle*, dan *maze*, mengasah sosial emosial. Media *Interactive Story Book* juga membangkitkan minat belajar anak, magasah keberanian anak, anak menjadi aktif, ekspresif, koperaktif dan anak juga dapat mengeksplor banyak ilmu serta dapat mengungkapkan pendapat kepada guru.

Media *Interactive Story Book* Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun sudah dikatakan Layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran anak dalam menstimulasi perkembngan kognitif anak. Kelayakan media *Interactive Story Book* diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dan tanggapan pengguna dan guru uji coba terbatas. Validasi yang dilakukan memilik sekala validasi yang berbeda ahli media sebanyak 3 kali, ahli materi sebanyak 2 kali dan ahli bahasa sebanyak 2 kali. Ahli media memperoleh hasil yang menunjukan kriteria “layak” dengan persentase sebesar 84,72%, validasi ahli materi dengan persentase 94,23% dan ahli bahasa dengan persentase sebesar 100%.

2. Uji coba terbatas dilakukan pada kelompok A dengan usia 4-5 tahun di RA As-Sholah Kaliwadas Sumber Kabupaten Cirebon dengan jumlah

siswa kelompok A sebanyak 12 anak. Penilaian media *Interactive Story Book* yang dilakukan oleh tanggapan guru memperoleh kriteria “layak” dengan persentase sebesar 89,4%. Dapat disimpulkan hasil yang diperoleh dari validasi para ahli, uji coba terbatas dan pendapat pengguna/guru media *Interactive Story Book* untuk mestimulasi perkembangan kognitif anak menunjukan bahwa layak digunakan untuk pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui kegiatan literasi. Adapun tingkat pencapaian kecerdasan kognitif kelompok A1 pra pengembangan yaitu 75,74% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan mengalami peningkatan pada hasil tingkat pencapaian kognitif kelompok A1 pasca pengembangan media dengan dengan memperoleh persentase sebesar 90,62% dan memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) .Berdasarkan hasil uji coba terbatas diperoleh hasil bahwa media *Interactive Story Book* sangat menarik antusias anak dalam kegiatan menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui kegiatan-kegiatan yang menstimulasi perkembangan kognitif anak, dimana anak-anak mengikuti kegiatan-kegiatan yang terdapat didalam buku dengan mestimulasi perkembangan kognitif anak.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat penulis uraikan diantaranya:

1. Kepala Sekolah

Peneliti diharapkan dapat terus meningkatkan daya kreativitas dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dapat menjadi referensi bagi guru-guru RA untuk kegiatan belajar mengajar.

2. Guru

Peneliti diharapkan dapat memperluas media *Interactive Story Book* untuk mestimulasi kognitif dengan cerita yang berkaitan dengan tema-tema yang sangat membutuhkan visualisasi seperti

tema gejala alam dan alat komunikasi untuk memudahkan dalam penyampaian pembelajaran.

3. Peneliti dan pengembangan selanjutnya

Peneliti diharapkan uji coba dilakukan pada lingkup yang lebih luas dan mengembangkan berbagai tema lainnya. Selain itu media *Interactive Story Book* dapat di modifikasi menjadi media *pop Art* atau media papan sehingga anak lebih leluasa untuk melakukan kegiatan yang terdapat didalam media untuk digunakan secara bersama-sama saat kegiatan belajar.

