

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan tentang Produk**

Berdasarkan penelitian pengembangan permainan bowling yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan permainan bowling dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut: (a) indikator mengenal angka dalam permainan bowling yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun adalah membilang 1-10, menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-10 dan menghubungkan angka 1-10 dengan banyaknya benda, (b) alat dan bahan yang digunakan adalah puzzle angka, kain flanel, lakban, lem bakar, bola karet, botol minuman, triplek, dan perekat, (c) cakupan materi dalam buku panduan terdiri dari pendahuluan, desain permainan, alat dan bahan permainan, langkah-langkah permainan, instrument penilaian kemampuan anak dan penutup.
2. Permainan bowling yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun adalah permainan bowling yang telah dinyatakan layak oleh validator ahli materi. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian yang telah diberikan oleh para ahli pada permainan bowling. Ahli materi memberikan penilaian sebesar 79,54% dan berada pada kategori layak, artinya bahwa permainan bowling valid dan layak untuk digunakan sebagai permainan yang dapat meningkatkan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun.

Selain itu, permainan bowling mudah digunakan oleh anak usia 4-5 tahun karena langkah-langkah dalam permainan bowling ini sederhana dan mudah untuk dimengerti oleh anak. Hal ini dapat diketahui dari komentar penilaian guru pada uji lapangan terbatas dan uji lapangan utama yang menyatakan bahwa dalam melakukan permainan bowling anak-anak tidak mengalami kesulitan dan anak mudah mengerti langkah-langkah yang harus dilakukan pada permainan bowling ini.

3. Permainan bowling terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka. Hal ini dikarenakan anak dalam mengenal angka melakukan secara langsung dengan kegiatan permainan yang menyenangkan. Keefektifan permainan bowling ini juga dibuktikan dengan hasil dari nilai rata-rata kemampuan mengenal angka yang diperoleh pada perlakuan pertama sampai perlakuan kelima. Secara berturut-turut, nilai rata-rata dari perlakuan satu yaitu, 181, pertemuan kedua 207.25, pertemuan ketiga 232, pertemuan keempat 263 dan pertemuan kelima sebesar 285.25. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap perlakuan yang dilakukan sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan bowling efektif untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Adapun saran pemanfaatan permainan bowling hasil pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Permainan bowling beserta buku panduannya sudah diuji kelayakan dan keefektifannya, maka dari itu disarankan kepada guru untuk menggunakan produk permainan bowling beserta buku panduannya ini sebagai salah satu alternatif pilihan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun.
2. Aktivitas permainan bowling yang telah dikembangkan ini aman, menyenangkan dan mudah untuk dilakukan pada anak usia 4-5 tahun. Alat dan bahan yang digunakan juga mudah ditemukan dan harganya terjangkau sehingga memudahkan guru dalam membuat permainan bowling sendiri.
3. Permainan bowling dikhususkan untuk mengenalkan angka 1-10 pada anak, namun guru dapat mengembangkan permainan ini sebagai salah satu permainan yang dapat mengembangkan aspek lain misalnya pengenalan bentuk warna, ukuran, maupun aspek yang lain.

### **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

1. Permainan bowling diimbaskan pada guru-guru TK Kecamatan Srandakan, dengan harapan menjadi salah satu alternatif permainan yang dapat membantu guru dalam mengenalkan angka pada anak sehingga diharapkan kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun dapat meningkat.
2. Buku panduan permainan bowling hanya diberikan pada Kepala Sekolah tempat penelitian, sehingga belum sampai pada cakupan yang lebih luas lagi.