

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan mengarah pada rumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap pada materi sains wujud benda gas dapat mengembangkan kognitif anak dan menarik perhatian anak dalam melaksanakan pembelajaran dan anak dapat dengan mudah memahami konsep perubahan zat gas yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dan dapat mengembangkan kognitif anak. Hasil validasi yang dilakukan menunjukkan presentasi kelayakan 100 % sehingga dikategorikan sangat layak dan dapat mengembangkan kognitif anak.

Hasil penilaian dari guru menunjukkan presentase keidealannya sebesar 100 % sehingga dikategorikan sangat layak. Sedangkan respon aktivitas anak terhadap uji coba media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap untuk mengembangkan kognitif anak menunjukkan presentase 87% sehingga dikategorikan Sangat mampu. Oleh karena itu media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap dapat mengembangkan kognitif anak.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu sebaiknya guru lebih memanfaatkan media yang ada dengan sebaik mungkin dan terus melakukan inovasi sehingga materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami dan menarik untuk anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Andang, Isma'il *Education Game, menjadi cerdas dan Ceria Dengan permainan Edukatif* (Yogyakarta : Pilar Media, 2006), 132 di akses pada tgl 16/november/ 2015 di <http://eprints.uny.ac.id/9225/3/BAB%202%20-%20008601244215.pdf>

Djojosoediroh Wasih. Hakikat IPA dan Pembelajaran IPA SD. Online. Tersedia: <http://pjppgsd.unesa.ac.id/dok/1.Modul-1-Hakikat%20IPA%20dan%20Pembelajaran%20IPA.pdf>. (28 september 2015)

Musfiqon, 2012. Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran, Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya

Meggitt Carolyn, 2012. Memahami Perkembangan Anak, Terj. Agnes Theodora London: Hodder Education

Nugraha, Al. 2008. Pengembangan Sains Pada Anak Usia Dini.Bandung: CV.Afabeta

Online. Tersedia: (<http://eprints.uny.ac.id/8597/3/bab%202%20-%20008108249131.pdf.html>). (29 september 2015)

Rahmah, 2015. *Pengembangan lembar kerja peserta didik biologi berbasis potensi lokal hutan mangrove dengan strategi discovery learning pada materi pokok keanekaragaman hayati untuk kelas x di SMA Negeri Popayato. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo*

Ruswan A. 2009. *Sulap Itu Gampang Kok.* Jogjakarta: DIVA Press

Samatowa Usman, 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar,* Jakarta: Indeks

Sadiman, A.S. 2001. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta; CV. Rajawali.

Sukmadinata,2009. Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya

Sanjaya,2013. Penelitian Pendidikan, Jakarta : Prenada Media Group

Suratsih. 2010. Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Potensi Lokal Dalam Kerangka Implementasi KTSP SMA di Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Sundjaja, B dan Albertus Heriyanto. 2006. Panduan Penelitian. Jakarta : Prestasi Pustakaria

Sujiono, Yuliani Nurani [et.al]. 2014. Metode Pengembangan Kognitif. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Wang, Efendi. (2010). Inilah Rahasia Sulap. Wikipedia online. Tersedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Sulap.html> (30 september 2015)

Wijayanti Neri. (2015). Pengelolaan Nilai-nilai Pendidikan Dalam Permainan Sulap. Tersedia : <http://eprints.ums.ac.id/39042/20/Artikel%20Publikasi%20Ilmiah.pdf.html> (13 September 2016)

Yulianti Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-kanak.* Jakarta:PT.Indeks