BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: Media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap kelas 2 SD Laboratorium UNG disususn berdasarkan prosedur *ADDIE* yang terdiri dari tahapan analisis, desain, devolopment (pengembangan). Implementation (implementasi) dan analysis (analisis) yang dihasilkan sesuai dan dapat mengembangkan kreativitas anak, hasil validasi menunjukan presentase kelayakan 100% sehingga media pembelajaran yang diberikan dapat mengembangkan kreativitas anak.

Hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas menunjukan presentase keidealan sebesar 100 % sehingga dikategorikan sangat layak. Sedangkan aktivitas anak dalam media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap menunjukkan presentase keidealan sebesar 88,5 % sehingga dikategorikan sangat mampu. Berdasarkan presentase tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap dapat mengembangkan kreativitas anak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, maka saran yang sekiranya dapat peniliti berikan sebagai bahan pertimbangan untuk tindak lanjut dari pemgembangan dari media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap unuk mengembangkan kreativitas anak, dalam kegiatan pembelajaran guru diharapkan lebih memanfaatkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sumber belajar agar anak memiliki pengalaman nyata terhadap alam sekitar maka dari itu ketika belajar suasana tidak menoton, dan anak tidak merasa bosan.

DAFTAR PUSTAKA

Andang, Isma'il Education *Game, menjadi cerdas dan Ceria Dengan permaianan Edukatif* (Yogyakarta : Pilar Media, 2006), 132 di akses pada tgl 16/ november/ 2015 di http://eprints.uny.ac.id/9225/3/BAB%202%20-%2008601244215.pdf

Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran,* Jakarta : Rajawali Pers

Depdiknas, 2004. *Kurikulum 2004, Standar Kompotensi Mata Pelajaran Sains, sekolah menengah pertama dan madrasyah Tsanawiyah,*Jakarta: Depdiknas.

Hurlock,1978 *Perkembangan Anak.* Jakarta : Erlangga

Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak.* Jakarta : Pt Grasindo

Latif, Muhtar. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini,* Jakarta: Kencana

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Pt Rineka Cipta

Musfiqon, Hm. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya

Nugraha, Ali, dkk. 2008. *Kurikulum Bahan Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka

Pangaribuan, Tumewa. 2015. *Procedding Scientic Forum - Faculty Of Education Dapertemen Of Scienc Edecation (FIP-JIP) :* Gorontalo UNG

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.*

Samatowa, Usman. 2010. *Daya Pikir & Daya Cipta*.Jakarta : Indeks

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

Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis,Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

Sisilana, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran, Hakikat pengembangan Pemanfaatan, dan penilaian,* Bandung : CV Wacana Prima

Sulistyorini, Sri. 2007. *Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar dan Penerapan Dalam ktsp.*yogyakata : Tiara wacana

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

Wijayanti, Neri. 2015. Pengolaan *Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Permainan Sulap.* Surakarta : Universitas Muhamadiyah Surakarta. Diakses paa tanggal 18 mei 2016 di http : // emprints. ums. ac. id/39042/20/artikel%20publikasi%.20ilmiah.pd

Yulianti, Dwi. 2000. *Bermain Sambil Belajar Di Taman Kanak-Kanak,* DKI: Indeks