

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan lompat kodok portable dalam pembelajaran menghafal doa sehari-hari di PAUD Rahayu Kota Bengkulu yang telah dilakukan melalui model pengembangan ADDIE, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk media permainan lompat kodok portable yang telah dikembangkan telah melalui proses validasi yang komprehensif oleh tiga validator ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran doa sehari-hari pada anak usia 5-6 tahun. Validator ahli memberikan penilaian positif terhadap kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak, penggunaan bahasa yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan, dan desain visual yang menarik serta fungsi media yang optimal. Dengan demikian, media permainan lompat kodok portable telah memenuhi standar kevalidan sebagai media pembelajaran anak usia dini.
2. Media permainan lompat kodok portable terbukti sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran doa sehari-hari di PAUD dengan persentase kepraktisan mencapai 88,8% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Guru memberikan penilaian positif bahwa media

3. mudah digunakan, dapat meningkatkan semangat dan keinginan anak untuk belajar, serta mampu menstimulus perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak. Media ini dapat digunakan di berbagai tempat baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, sehingga memberikan fleksibilitas bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, panduan penggunaan media yang jelas memudahkan guru memahami dan mengimplementasikan media pembelajaran ini di lapangan.
4. Penggunaan media permainan lompat kodok portable dalam pembelajaran menghafal doa sehari-hari terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan anak menghafal doa sehari-hari serta mengembangkan nilai agama dan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai anak adalah 2,0 dengan kriteria kurang, sedangkan setelah penggunaan media melalui posttest, nilai rata-rata meningkat menjadi 4,1 dengan kriteria baik. Peningkatan nilai sebesar 2,1 poin menunjukkan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran menghafal doa sehari-hari. Dari 14 anak yang menjadi subjek penelitian, 3 anak mencapai kriteria baik sekali, 9 anak mencapai kriteria baik, dan hanya 2 anak yang masih berada pada kriteria cukup. Data ini membuktikan bahwa media permainan lompat kodok portable layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

5. Media permainan lompat kodok portable memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap kemampuan anak menghafal doa sehari-hari. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga anak-anak merasa termotivasi untuk menghafal doa sehari-hari. Melalui aktivitas melompat sambil mengikuti instruksi guru tentang doa-doa yang harus dihafal, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih bermakna dan berkesan. Integrasi antara aktivitas fisik (permainan lompat kodok) dan pembelajaran akademik (hafalan doa sehari-hari) menciptakan pengalaman belajar holistik yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.
6. Permainan lompat kodok portable mendorong terjadinya interaksi sosial yang positif antar anak. Melalui permainan ini, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi giliran bermain, menerima kekalahan dengan bijaksana, dan saling memberikan dukungan kepada teman sebaya mereka. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan berlangsung juga memberikan kontribusi yang kuat terhadap perkembangan emosi dan moral anak. Anak-anak belajar tentang pentingnya berbagi, empati, dan tanggung jawab terhadap aturan permainan. Dengan demikian, media permainan lompat kodok portable tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam menghafal doa tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial emosional mereka.

7. Pengembangan media permainan lompat kodok portable juga memberikan kontribusi positif terhadap pelestarian permainan tradisional yang merupakan warisan budaya lokal. Melalui media pembelajaran ini, anak-anak usia dini dikenalkan dengan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan oleh generasi muda saat ini. Integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran formal di PAUD membantu menjaga keberlangsungan warisan budaya lokal sekaligus memberikan nilai edukatif yang tinggi bagi anak-anak. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hafalan doa sehari-hari tetapi juga pada pengenalan dan apresiasi terhadap budaya lokal daerah tempat tinggal anak.

B. Saran

1. Bagi Pendidik (Guru PAUD)

Bagi para pendidik khususnya guru PAUD, penelitian ini merekomendasikan untuk mengadopsi media permainan lompat kodok portable sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran di kelas. Guru juga disarankan untuk terus berinovasi dan mengembangkan variasi pembelajaran dengan media ini sesuai dengan kebutuhan spesifik anak di kelasnya, serta mempertimbangkan untuk mengintegrasikan media ini dengan pembelajaran tematik lainnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan terintegrasi dengan baik.

2. Bagi Peserta Didik (Anak Usia Dini)

Bagi peserta didik khususnya anak usia dini yang menjadi pengguna media permainan lompat kodok portable, penelitian ini menyarankan agar mereka dapat memanfaatkan pengalaman bermain sambil belajar ini sebaik mungkin dengan memperhatikan setiap instruksi yang diberikan oleh guru.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut, disarankan untuk melakukan penelitian pengembangan media permainan lompat kodok portable dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan berbagai lokasi penelitian untuk menguji generalisasi hasil penelitian ini.

4. Bagi Pihak Sekolah dan Kepala Sekolah

Bagi pihak sekolah dan kepala sekolah PAUD, penelitian ini merekomendasikan untuk mempertimbangkan pengadaan media permainan lompat kodok portable di satuan pendidikan mereka sebagai investasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan perkembangan anak.

5. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun, penelitian ini menyarankan untuk memberikan dukungan terhadap pembelajaran yang dilakukan anak di sekolah dengan turut memfasilitasi praktik doa sehari-hari di rumah. Orang tua dapat berperan aktif dalam

membiasakan anak untuk melakukan doa sebelum dan sesudah tidur, sebelum dan sesudah makan, serta doa-doa lainnya yang telah dipelajari anak melalui permainan lompat kodok portable di sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Abqorisa, Kholby, Elan Elan, dan Gilar Gandana, “Keterampilan Sikap Toleransi Sosial Anak Usia 4-5 Tahun,” *Jurnal Paud Agapedia*, 6.2 (2022), hal. 208–20, doi:10.17509/jpa.v6i2.52015
- Aisyah, Siti, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Universitas Terbuka, 2008)
- Alimni, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Anak* (Early Child Research and Practice, 2024)
- Alimni, Yeti APRIANI, dan Nur Fitriya. ZULKARNAIN, “PENGUNAAN MEDIA BUKU CERITA ISLAMI DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN AGAMA DAN MORAL DI LABSCHOOL AUDIFA KOTA BENGKULU,” *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2024
- Amalia, Eka Rizki, Amalia Rahmawati, dan Salma Farida, “Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode bercerita,” *Ikhac*, 1.1 (2019), hal. 1–12
- Anggriani, Meti, dan Muhamad Ali, “Permainan tradisional engklek untuk pengembangan motorik kasar pada anak usia dini di desa simpang tiga kabupaten kayong utar a”
- Asmara, Berda, “Penggunaan Permainan Lego Dalam Bidang Pengembangan Kognitif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Ppt Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya,” *Education and Human Development Journal*, 2.2 (2017), hal. 1–6, doi:10.33086/ehdj.v2i2.1380
- Budiyanto, Misna, “Manajemen Spiritual Pendidikan Anak Usia Dini,” *Biormatika : Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 2.01 (2016), hal. 2580–6335
- Darmawan, deni, *Metode Penelitian Kuantitatif* (PT Remaja Rosdakarya, 2013)
- Daulay, Sholihatul Hamidah, dan Wahyu Iskandar, “Implementasi MetodeTakrir dalam Menghafal Al-Qur’an Jenjang Anak Usia Dasar Di Islamic Center Medan,” 4.1 (2020)
- Deni, Febrini, *Psikologi Perkembangan* (Pustaka Pelajar, 2017)
- Fauziah, Tilmidah, dan Luluk Asmawat, “Penerapan Teknik Membaca Nyaring Dalam Kegiatan Menghafal Juz ’ amma Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Annizhomiyyah Labuan,” 6.02

(2022), hal. 606–14

Febrianti, Riski, Noviana Dini Rahmawati, dan Christin Eni Wati, “Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar,” 8.2 (2024), hal. 1357–66

Hakim, M.Arif, *Do”a-Do”a Terpilih Munajat Hamba Allah Dalam Suka Dan Duka* (Marja, 2010)

Harahap, Juli Yanti, Samsul Bahri, dan Novita Friska, “Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur ’ an dengan Menggunakan Metode Talaqqi Pada Anak Usia Dini di TK Islam ‘ Uluwwul Himmah,” 4.1 (2025), hal. 7141–53

Ismawati, Desi, dan Dwi Aminatus Saadah, “EFEKTIFITAS PERMAINAN TRADISIONAL ENCKLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK Desi,” 13.2, hal. 183–93

Kholis, Maisah, Zaim Elmubarak, dan Deni Setiawan, “Zahrawain : Strategi Program Hafalan Al- Qur ’ an Anak Usia Dini,” 7.1 (2023), hal. 1776–86, doi:10.31004/obsesi.v7i2.3995

Maksum, Zaki Zamami Muhammad Syukron, *Menghafal Al-Quran Itu Gampang! Belajar Pada Maestro Al-Qur”an Nusantara* (Mutiar Media, 2009)

Muallifah, “Storytelling Sebagai Metode Parenting,” *Jurnal Psikoislamika*, 10 (2018), hal. 6

Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Remaja Rosdakarya, 2017)

Nailufar, Fadila, “Pengenalan Permainan Tradisional Engklek Kepada Anak Usia Dini Fadila,” 4.3 (2023), hal. 272–80

Ngura, Elisabeth Tantina, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, dan Usia Dini, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini Di Tk Maria Virgo Kabupaten Ende,” 5.1 (2018), hal. 6–14

Pertiwi, Dwi Ana, “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENCKLEK TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN,” 2018, hal. 86–100

Ph.D. Ummul Aiman, S.Pd. Dr. Karimuddin Abdullah S.HI. M.A. CIQnR Misbahul Jannah M.Pd., M.Pd. Zahara Fadilla Suryadin Hasda, M.Pd.I. Ns. Taqwin S.Kep. M.Kes. Masita, dan M.Pd.Mat Ketut Ngurah Ardiawan M.Pd. Meilida Eka Sari, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit

Muhammad Zaini, 2022

Sang Ayu Putu Rahyuni¹, A. A. Gede Agung², Ni Ketut Suarni³,
“Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media Kartu
Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan,” 2.1 (2014)

Silawati, Lena, dan M Syukri, “Peningkatan kemampuan menghafal
surah pendek dengan metode drill pada anak usia 4-5 tahun,”
hal. 1–12

Sugiyono, “Memahami Penelitian Kualitatif,” (*Bandung CV :
Alfabeta, 2010*), hal. 193

———, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and
Development* (Alfabeta, 2019)

———, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*
(Alfabeta, 2013)

———, *Metode Penelitian Pendidikan*, 23 ed. (Alfabeta, 2016)

Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 4 ed. (Kencana,
2014)

Syamsuriani, dan Sukiman, “Teknik Menghafal Hadits Pendek Pada
Anak Dengan Metode Gerakan Tangan Pendahuluan,” 7.3
(2024), hal. 1070–80

Tendang, Wena Altia, dan Dewi Fitria, “Pengaruh Bermain Lompat
Kata Terhadap Kecerdasan Linguistik,” 1.4 (2023), hal. 100–
107

Ulfah, robingatin dan zakiyah, *pengembangan bahasa anak usia dini*
(ar-ruzz media, 2020)

Wahyuni, Sri, “Pengembangan Permainan Tradisional untuk
Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini,” 8.5 (2024),
hal. 1151–66, doi:10.31004/obsesi.v8i5.6073

Wahyuningsih, Siti, “MENINGKATKAN PERKEMBANGAN
MOTORIK KASAR MELALUI LOMPAT KATAK PADA
ANAK KELOMPOK A,” 1 (2019), hal. 77–82

Wijaksono, Gigih, “pengembangan buku cerita bergambar interaktif
untuk kemampuan menemukan isi ceritasiswa kelas IV SDN 2
Campurejo” (Universitas Negeri Semarang, 2017)

Yaqin, Ainul, dan Muh Nur Rochim Maksum, “Pendidikan
Multikultural Dalam Al-Quran Dan Hadits,” *MODELING:
Jurnal Program Studi PGMI*, 10.3 (2023), hal. 41–54

Yuantini, Gustiana, dan Meriyatul Kibtiyah, “METODE

MENGHAFAL AL-QUR'AN UNTUK ANAK USIA DINI
DI RUMAH TAHFIDZ SOFWAN SALIM PALEMBANG
Gustiana," 05.02 (2021), hal. 36–49

