

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Dari penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Game *Flappy Bird* dapat dikembangkan dari game online ke media realia dengan menggunakan benda-benda disekitar kita seperti pemanfaatan kayu triplek serta kain flanel yang berwarna, sehingga dapat menarik minat anak untuk dapat menggunakan media tersebut.
2. Herbert Spencer menjelaskan bahwa anak bermain karena mereka memiliki energi lebih, energi itulah yang mendorong mereka untuk lebih menyukai belajar sambil bermain. Bermain sambil belajar menggunakan game atau permainan *Flappy Bird* membuat anak lebih tertarik terhadap pelajaran yang disampaikan. Dengan demikian dengan pengembangan media ini dapat meningkatkan aspek berfikir logis anak usia 4-5 tahun.<sup>1</sup>

#### **B. Saran**

Saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti antara lain :

1. Menggunakan media realia *game flappy bird* ketika proses pembelajaran berlangsung sangat bermanfaat bagi anak usia dini terkhusus usia 4-5 tahun. Yakni meningkatkan aspek kognitif berfikir logis.
2. Setiap pendidik harus merencanakan dan selalu berinovasi untuk terus mengembangkan media yang digunakan untuk meningkatkan suksesnya proses pembelajaran yang akan dilakukan.
3. Proses produksi dan pengembangan media ini dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya, agar dapat bermanfaat bagi lembaga-lembaga paud yang ingin menggunakannya.

---

<sup>1</sup> Belajar sambil bermain \_ teori Herbert Spencer