

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengenalan konsep bilangan anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan media edugames berbantuan ICT lebih tinggi dari pada pengenalan konsep bilangan anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan sederhana.
2. Pengenalan konsep bilangan anak yang memiliki kreativitas berpikir tinggi lebih tinggi dari pada pengenalan konsep bilangan anak yang memiliki kreativitas berpikir rendah.
3. Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan kreativitas berpikir terhadap pengenalan konsep bilangan anak.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan yang dikemukakan di atas, maka dapat disarankan:

❖ Bagi Guru

1. Dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media edugames berbantuan ICT untuk memaksimalkan pengenalan konsep bilangan anak, dengan cara sebagai berikut :

- Memberikan dan menerapkan kepada anak materi-materi tentang konsep bilangan : membilang, mengelompokkan, mengukur, dan berhitung melalui objek/media yang lebih menarik lagi, kaya dengan simulasi imajinatif berupa : gambar yang dapat bergerak, bersuara, bernyanyi penuh warna berbantuan ICT,
 - Menggunakan alat-alat permainan konstruktif, berisikan permainan memori dan strategi yang mengasah kemampuan berpikir tinggi seperti: puzzle, lego dan maze berbantuan ICT.
 - Memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih dan mengeksplorasi sendiri game-game bilangan berbantuan ICT agar dapat menyelesaikan persoalan-persoalan yang mengasah memori dan logika (umpan balik), sebab-akibat (*brainstorming* : jika-maka, apa-mengapa).
2. Mengenali karakteristik anak sehingga dapat meningkatkan kreativitas berpikir anak yang pada akhirnya akan meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak, yang dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :
- Melakukan stimulasi menggunakan latihan permainan edugames berbantuan ICT (logis-matematis) sehingga mendorong perkembangan kognitif terutama dalam hal kemampuan berpikir logis, mengolah informasi, kapasitas berpikir, pemecahan masalah dan pemusatan pikiran, yang dapat dilakukan melalui kegiatan berhitung, mengukur, membandingkan, memadukan dan menggolongkan yang lebih kompleks.
 - Mengamati dan mengenali (mendeteksi) sikap, prilaku, kecenderungan, minat, cara dan kualitas anak yang menonjol saat bereaksi ketika

menyelesaikan permainannya (stimulus yang diberikan), seperti: (1) keberaniannya menyelesaikan semua permainannya, (2) tidak peduli/masa bodoh terhadap permainannya, (3) suka dan berani berdiskusi (mengajari teman), mengeluarkan pendapat, gagasan, ide (pro dan kontra) menyelesaikan permainannya, (4) betah berlama-lama bermain, (5) kenakalan, keberanian, ketakutan, malas yang dominan timbul/tampak pada diri setiap anak.

- Mengamati dan menilai kemampuan berpikir anak melalui gerak tubuh anak (kanan dan kiri) untuk mengetahui keseimbangan aktivitas otak anak, agar tetap simultan (serentak) antara kreatif (divergen/kanan) dan logis (konvergen/kiri).
3. Kegiatan-kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk latihan –latihan permainan (stimulus) terhadap materi bilangan yang dilakukan secara berulang-ulang, karena anak akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik ketika suatu materi dilakukan secara berulang.

❖ Bagi Pengelola Sekolah

1. Dapat memfasilitasi guru dengan menyediakan peralatan komputer dan media pembelajaran edugames baik dalam bentuk software : CD Interaktif, e-learning dan web-learning.
2. Dapat melaksanakan pelatihan penggunaan media edugames sekaligus tutorial pembuatan *instructional game* kepada para guru, agar tidak mengandalkan media ICT yang sudah ada saja .