

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

1.1 Kesimpulan

1. Pengembangan *game* edukatif MenTaS dalam optimalisasi kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun dikembangkan menggunakan model ADDIE, dimana tahap awal yang dilakukan adalah analisis, yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis karakteristik anak, dan analisis materi. Tahap kedua, yaitu desain, tahap ini memuat pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Tahap pengembangan yaitu, realisasi dari tahap perancangan, dan validasi produk oleh ahli media dan materi sebelum diimplementasikan. Tahap empat yaitu, tahap implementasi dilakukan uji coba pada 10 orang anak kelas B dengan rentang usia 5-6 tahun.
2. Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, didapatkan hasil yaitu, validasi ahli materi mencapai 80% dan ahli media mencapai 93,5%. Kedua hasil ini menunjukkan bahwa game tersebut telah dirancang dengan baik dan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang relevan. Selain itu, Berdasarkan data tabel uji *N-gain*, terlihat bahwa rata-rata nilai pretst anak sebelum menggunakan media pembelajaran game edukatif MenTaS adalah 6.8, dan setelah menggunakan media pembelajaran game edukatif MenTaS , rata-rata nilai posttest menjadi 8.5. Dengan peningkatan ini, nilai gain hasil belajar anak mencapai 0.75, yang masuk dalam kategori tinggi menurut kriteria faktor gain. Berdasarkan hasil perhitungan uji sample paired test yang menyatakan adanya perbedaan hasil pada pretst dan posttest diperoleh $\text{sig. (2tailed)} = 0.01$ yang berarti lebih kecil dari 0.005, dan dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukatif MenTaS dalam optimalisasi kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun efektif.

1.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti membuat rekomendasi sebagai berikut :

- a. Bagi Guru

1. Guru dapat mengimplementasikan *Game* Edukatif MenTaS dalam pembelajaran di kelas
2. Guru dapat mempertimbangkan untuk mengembangkan game edukatif serupa untuk topik-topik pembelajaran lainnya, bukan hanya untuk kemampuan menyimak, mengingat efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan lainnya..

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Mengembangkan aksesibilitas *Game* Edukatif MenTaS agar tidak hanya dapat digunakan di perangkat android saja.
2. Melakukan penelitian efektivitas game edukatif MenTaS pada aspek perkembangan anak lainnya, seperti kognitif, sosial emosional, atau motorik.
3. Mengembangkan dan menguji efektivitas game edukatif MenTaS pada usia anak yang berbeda.