

BAB V

SIMPULAN , IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan-temuan penelitian, maka dapat ditarik simpulan yang sesuai dengan rumusan penelitian sebagai berikut.

Pandangan guru tentang penggunaan *game* interaktif PBS Kids menunjukkan bahwa guru umumnya memandang positif penggunaan *game* PBS Kids karena mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar anak. Game ini dianggap sebagai pelengkap pembelajaran konvensional yang membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, dan tantangan yang sesuai usia, PBS Kids membantu anak belajar sambil bermain, sehingga konsep yang diajarkan lebih mudah dipahami. *Game* ini juga dianggap mendukung pengembangan kognitif, seperti kemampuan literasi, berhitung, serta pemecahan masalah. Elemen interaktif dalam game juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Pandangan guru tentang kendala dan kebutuhan dalam penggunaan *game* interaktif PBS Kids menunjukkan hasil bahwa kendala utama terletak pada keterbatasannya dalam mendukung pengembangan motorik kasar. Hal ini menjadi perhatian karena perkembangan motorik kasar sangat penting bagi anak usia dini, baik untuk kesehatan fisik maupun keterampilan koordinasi tubuh. Selain itu, durasi penggunaan yang terbatas sering kali tidak memungkinkan semua anak mendapatkan giliran bermain dalam satu sesi. Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil juga menjadi kendala teknis yang signifikan, terutama di daerah dengan infrastruktur internet yang kurang memadai. Selain itu, kekhawatiran mengenai *screen time* yang berlebihan juga menjadi sorotan. Meskipun penggunaan *game* telah diatur dalam durasi tertentu, terlalu banyak waktu di depan layar dapat mengurangi aktivitas fisik dan sosial anak. Interaksi dalam game yang bersifat satu arah juga dianggap kurang mendukung kemampuan sosial anak, dibandingkan dengan interaksi langsung yang melibatkan komunikasi dua arah, seperti berdiskusi atau bermain bersama teman. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyeimbangkan penggunaan game dengan aktivitas fisik dan sosial yang lebih

kaya, serta memastikan penggunaan teknologi ini tetap berada dalam kendali yang tepat.

Pandangan guru tentang solusi dan strategi dalam penggunaan *game* interaktif PBS Kids menunjukkan hasil bahwa guru telah mengembangkan berbagai solusi dan strategi untuk mengatasi kendala dalam penggunaan *game* ini. Strategi tersebut meliputi sistem rotasi untuk memastikan semua anak mendapatkan kesempatan bermain, menyiapkan aktivitas alternatif saat terjadi kendala teknis, memberikan pendampingan aktif selama bermain, serta melakukan refleksi pasca-bermain untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Dengan pengawasan yang tepat, manfaat *game* dapat dimaksimalkan dan dapat meminimalkan dampak negatif, seperti kecanduan layar atau penurunan interaksi sosial.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai bagaimana pandangan guru dapat memengaruhi implementasi teknologi, khususnya *game* interaktif PBS Kids, dalam pembelajaran anak usia dini. Secara teoretis, temuan ini menyoroti pentingnya pendekatan berbasis teknologi dalam pendidikan anak usia dini dan memperkuat argumen bahwa media interaktif seperti *game* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan anak, dan pemahaman konsep. Selain itu, penelitian ini menekankan bahwa pandangan positif guru terhadap penggunaan teknologi berkontribusi langsung pada keberhasilan penerapan metode pembelajaran berbasis *game* di kelas.

Dari sudut pandang praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa *game* interaktif PBS Kids dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Guru yang mendukung penggunaan *game* interaktif cenderung lebih kreatif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Namun, penelitian ini juga mengungkap tantangan yang dihadapi, seperti keterbatasan akses teknologi, koneksi internet yang tidak stabil, dan kebutuhan akan pelatihan yang lebih intensif untuk guru. Sebagai respons, lembaga pendidikan dan pembuat kebijakan perlu memberikan dukungan teknis dan pelatihan untuk membantu guru mengatasi kendala tersebut dan mengoptimalkan penggunaan media interaktif.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memiliki dampak penting bagi perumusan kebijakan pendidikan, khususnya dalam mendukung adopsi teknologi digital di PAUD. Pemerintah, institusi pendidikan, dan *head office* perlu memastikan bahwa setiap sekolah memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi dan konektivitas internet untuk mendukung penerapan *game* interaktif PBS Kids. Selain itu, kebijakan pelatihan guru secara berkelanjutan harus dirancang untuk memperkuat kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. *Head office* dapat berperan sebagai penghubung utama dalam menyelaraskan kurikulum nasional dengan inovasi teknologi sehingga menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih beragam dan berkualitas. Dengan demikian, penelitian ini menjadi dasar yang kuat untuk mendorong transformasi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih terstruktur, efektif, dan inklusif.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pandangan guru tentang penggunaan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini, berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan efektivitas pemanfaatan media ini:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk terus meningkatkan literasi digital melalui pelatihan dan praktik rutin dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Guru perlu mempersiapkan strategi pembelajaran yang matang, termasuk memahami fitur-fitur *game* sebelum digunakan, memberikan pendampingan aktif kepada anak selama bermain *game*, serta melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran untuk menilai keberhasilannya. Selain itu, guru juga diharapkan mampu menyeimbangkan penggunaan *game* interaktif dengan aktivitas pembelajaran lainnya untuk mendukung perkembangan anak secara holistik.

2. Bagi Lembaga PAUD

Lembaga PAUD perlu memastikan ketersediaan infrastruktur yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil, perangkat digital yang sesuai, dan ruang belajar yang mendukung aktivitas berbasis teknologi. Lembaga juga perlu mengadakan pelatihan berkala bagi guru untuk

meningkatkan keterampilan teknologi mereka, sehingga pemanfaatan game interaktif dapat lebih optimal. Dukungan kebijakan internal yang mendorong integrasi teknologi dalam kurikulum juga menjadi hal yang penting untuk diprioritaskan.

3. Bagi *Head Office*

Head office sebagai pengelola kurikulum dan pedoman operasional perlu memberikan dukungan strategis terhadap penggunaan *game* interaktif PBS Kids di PAUD. Ini dapat dilakukan dengan menyediakan modul pelatihan khusus bagi guru tentang penggunaan game interaktif dan cara mengintegrasikannya dengan kurikulum, membuat panduan teknis yang mudah diakses oleh guru, sehingga mereka dapat memahami langkah-langkah penggunaan *game* secara efektif, memastikan evaluasi berkala terhadap penggunaan game interaktif di kelas untuk menilai efektivitasnya dan memberikan umpan balik kepada guru, menyediakan sumber daya tambahan, seperti rekomendasi game lain yang relevan dengan kurikulum, untuk memperkaya pembelajaran berbasis teknologi.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian di masa depan dapat lebih mendalami dampak penggunaan *game* edukasi pada berbagai aspek perkembangan anak, seperti keterampilan sosial, motorik kasar, serta penerapannya pada anak-anak dengan kebutuhan khusus. Selain itu, penelitian lebih lanjut diharapkan menggunakan desain yang lebih luas, seperti studi komparatif atau eksperimen, untuk memungkinkan generalisasi temuan ke berbagai konteks lembaga PAUD dengan menggunakan metode yang lebih terukur dan lebih mendalam. Penelitian dapat melibatkan partisipasi yang lebih beragam, termasuk siswa, orang tua, dan pengelola lembaga PAUD, guna mendapatkan perspektif yang lebih komprehensif tentang penggunaan game interaktif dalam pembelajaran. Penelitian juga perlu menjangkau berbagai konteks wilayah, terutama daerah terpencil, untuk mengatasi kesenjangan digital dalam pendidikan anak usia dini.

5. Bagi Penyedia Layanan *Game*

Penyedia layanan *game* edukasi, seperti PBS Kids, disarankan untuk menyediakan panduan penggunaan atau *manual book* yang detail agar pengguna, terutama guru, dapat memanfaatkan *game* dengan tepat. Hal ini akan membantu meminimalkan risiko kesalahan penggunaan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penyedia *game* juga dapat menambahkan fitur yang memungkinkan personalisasi sesuai kebutuhan anak dan integrasi dengan kurikulum lokal.

6. Bagi *Stakeholder* atau Pemerintah

Pemerintah dan *stakeholder* terkait perlu memperkuat dukungan terhadap integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Dukungan ini dapat berupa penyediaan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah PAUD, pengembangan program pelatihan literasi digital bagi guru, serta penyusunan kebijakan yang mendukung adopsi teknologi secara inklusif. Pemerintah juga dapat berperan dalam menjembatani kolaborasi antara penyedia layanan *game* edukasi dengan lembaga pendidikan untuk memastikan relevansi konten *game* dengan kebutuhan anak usia dini di Indonesia.