

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya sebagai upaya menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka data yang diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan beberapa kesimpulan, diantaranya :

1. Secara umum, hasil kemampuan aljabar anak di TK Negeri Unggulan Kabupaten Kuningan berada dalam kategori cukup mampu dan mampu hal ini disebabkan oleh faktor kemampuan setiap anak yang berbeda-beda, dan membutuhkan perlakuan yang berbeda-beda pula agar pembelajaran aljabar ini dapat dipahami anak secara menyeluruh. faktor lainnya adalah media yang digunakan merupakan media yang sangat akrab digunakan dalam keseharian anak dan disukai oleh anak, sehingga dalam penerimaannya pun anak tidak merasa terbebani. Jika kita lihat berdasarkan profil kemampuan aljabar anak usia dini di TK Negeri Unggulan Kabupaten Kuningan Tahun pelajaran 2016-2017 pada kelas B3 sebelum penggunaan media edu game berbasis komputer masih berada dalam kategori belum mampu dan cukup mampu. Penilaian ini diperoleh dari data observasi secara langsung dan dihitung melalui perhitungan distribusi frekuensi. Hal ini disebabkan pembelajaran aljabar yang masih sangat jarang diterapkan oleh guru terhadap anak, pengetahuan guru terhadap pembelajaran aljabar yang masih minim, serta media pembelajarannya yang belum dapat difungsikan secara maksimal oleh pendidik.
2. Dilihat berdasarkan profil kemampuan aljabar anak usia dini di TK Negeri Unggulan Kabupaten Kuningan Tahun pelajaran 2016-2017 pada kelas B3 setelah penggunaan media edu game berbasis komputer (*treatment*) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan. Dimana pada kelas B3 kemampuan siswa meningkat menjadi berada pada kategori

mampu, cukup mampu dan masih terdapat siswa yang berada dalam kategori belum mampu. Hal ini disebabkan anak masih memerlukan waktu untuk belajar aljabar dengan menggunakan metode konvensional, dan kelihaihan guru dalam mengemas pembelajaran tersebut secara menarik, mengingat kemampuan anak itu berbeda-beda sehingga perlakuan yang diberikan harus dapat meng-*cover* seluruh kemampuan anak dalam belajar aljabar. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media edu game berbasis komputer dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan aljabar anak taman kanak-kanak terutama untuk kelas B di TK Negeri Unggulan Kabupaten Kuningan, karena dilihat dari kelebihan media ini salah satunya adalah dapat menumbuhkan gairah anak untuk “belajar sambil bermain” sejak dini secara menarik, menyenangkan, efektif, sehingga sang anak tetap mendapatkan keceriaannya saat belajar.

3. Dilihat berdasarkan perbandingan kemampuan aljabar antara data pretest dan posttest di TK Negeri Unggulan Kabupaten Kuningan Tahun pelajaran 2016-2017 pada kelas B3 menunjukkan bahwa data posttest memperoleh hasil yang lebih unggul dibandingkan data pretest yang hanya menerapkan metode konvensional tanpa menggunakan media edu game berbasis komputer. Hal ini dapat dilihat dari skor Gain yang diperoleh dari masing-masing data kelas B3 yaitu data pretest dan posttest. Dimana skor gain yang diperoleh pada data posttest lebih tinggi yang menandakan adanya kemajuan dalam kemampuan dibandingkan data pretest. Sedangkan nilai signifikansi untuk melihat seberapa besar pengaruh edu game ini terhadap kemampuan aljabar anak setelah di hitung menggunakan uji *t paired sample test* ternyata memperoleh hasil nilai *p* yang lebih kecil dari nilai *alpha*. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut yang diperoleh dari data *posttest* adalah signifikan ($H_0 = \text{ditolak}$ dan $H_a = \text{diterima}$), karena memiliki nilai *p* lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti, media edu game memberikan pengaruh dan terdapat perbedaan kemampuan aljabar yang signifikan setelah dilakukannya *treatment*.

B. Rekomendasi

Rekomendasi merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi para pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak seperti bagi anak, guru, lembaga PAUD, Peneliti serta pengembangan penelitian selanjutnya pada ruang lingkup yang sama. Berdasarkan hasil simpulan di atas, adapun rekomendasi dari penulis diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan aljabar anak taman kanak-kanak khususnya kelas B rata-rata berada pada kategori cukup mampu dan mampu setelah menggunakan edu game berbasis komputer. Berdasarkan hasil tersebut, maka para siswa kiranya dapat mengetahui cara belajar yang menyenangkan meski pembelajaran yang dihadapinya tergolong sulit, selain itu setelah penerapan media edu game berbasis komputer ini diharapkan anak dapat termotivasi untuk senantiasa belajar aljabar menjadi lebih semangat dan pantang menyerah. Sehingga kemampuan aljabar anak dapat selalu terasah kearah yang lebih baik.

2. Bagi Guru/Pendidik

Guru sebagai salah satu pihak yang berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan kemampuan aljabar pada anak senantiasa untuk selalu memberikan layanan dan pengalaman terbaiknya melalui sumber pembelajaran dan sistem pembelajaran yang lebih kondusif, inovatif, dan lebih menyenangkan seperti metode pembelajaran yang diterapkan tidak hanya satu metode, lebih memperluas lagi wawasan seputar aljabar bagi anak usia dini karena dari pengetahuan dan pengalaman langsung yang dialami oleh guru akan berdampak pada pembentukan kemampuan yang dimiliki oleh siswanya sehingga penelitian ini kiranya dapat memberikan masukan bagi guru bahwa pembelajaran aljabar untuk anak usia dini dapat diajarkan dengan cara-cara yang menyenangkan, perlunya pengoptimalan

media yang tersedia pada saat pembelajaran aljabar atau matematika dimana guru tidak hanya mengandalkan satu media saja, dengan adanya penelitian ini penggunaan media edu game berbasis komputer diharapkan dapat membantu guru dalam pengembangan pembelajaran yang lebih menarik terutama pada aljabar.

3. Bagi Lembaga PAUD

Masukan bagi lembaga PAUD semoga penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk lebih memperhatikan lagi terhadap penyediaan sarana yang kiranya masih kurang bagi proses perkembangan dan kemampuan anak, lebih sering mengadakan upaya pembinaan profesi untuk senantiasa meningkatkan kompetensi guru, dan memperbanyak jumlah pendidik yang sesuai dengan jumlah anak agar perkembangan anak dapat tercover dengan baik.

4. Bagi Orang Tua

Masukan bagi para orang tua kiranya dapat mensinkronkan pembelajaran yang akan dilakukan dirumah dengan pembelajaran yang sudah dilakukan disekolah agar ingatan anak serta kemampuan anak dapat terasah dengan baik. Misalkan penggunaan media edu game ini para orang tua dapat mencobanya dirumah untuk mengembangkan kemampuan aljabar. Setelah ini jangan lupa untuk selalu mengadakan evaluasi bagi anak.

5. Bagi Penelitian Selanjutnya

Masukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitiannya menggunakan media edu game berbasis komputer ini ada baiknya jika peneliti untuk selalu memperhatikan faktor ekstraneous yang akan terjadi pada saat penelitian berlangsung, dibutuhkan beberapa rancangan kegiatan untuk memberikan jalan alternatif atau jika pada pelaksanaannya ternyata mengalami kendala, serta dibutuhkannya banyak pendamping untuk membantu peneliti tidak hanya 3 dalam membimbing anak menggunakan

media edu game berbasis komputer ini sebisa mungkin peneliti dapat mencari pendamping dua anak satu pendamping. Tidak hanya itu untuk dapat menyimpulkan bahwa media edu game ini dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan aljabar secara signifikan diperlukan penelitian lain yang serupa agar peneliti dapat dibuktikan secara akurat.