BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengolahan data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran komputer model *games* memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif lingkup perkembangan konsep bentuk, warna dan ukuran. Hal tersebut dapat dilihat dari tiap perlakuan hasil belajar domain kognitif anak yang skor *post-test* nya lebih tinggi dibandingkan dengan skor *pre-test*.

Kesimpulan secara khusus dari hasil penelitian ini yaitu :

1. Tingkat pencapaian perkembangan konsep bentuk menurut Badan Standar Nasional Pendidikan Permen Standar PAUD Formal dan Nonformal tahun 2009, diantaranya adalah anak mampu mengklasifikakan benda sesuai bentuk. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran komputer model *games* memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak lingkup perkembangan konsep bentuk.
2. Tingkat pencapaian perkembangan konsep warna menurut Badan Standar Nasional Pendidikan Permen Standar PAUD Formal dan Nonformal tahun 2009, diantaranya adalah anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna. Berdasarkan data

yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran komputer model *games* memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak lingkup perkembangan konsep warna.

3. Tingkat pencapaian perkembangan konsep ukuran menurut Badan Standar Nasional Pendidikan Permen Standar PAUD Formal dan Nonformal tahun 2009, diantaranya adalah anak mampu mengklasifikan benda bersdsarkan ukuran. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran komputer model *games* memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak lingkup perkembangan konsep ukuran
4. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran komputer model *games* memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak lingkup perkembangan konsep bentuk, warna dan ukuran.

B. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari penelitian bahwa penggunaan pembelajaran komputer model *games* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak lingkup perkembangan konsep bentuk, warna dan ukuran, penulis mencoba mengemukakan rekomendasi untuk berbagai pihak yang terkait yaitu:

1. Guru

   Guru, meningkatkan kualitas pengajarannya dengan memamfaatkan media multimedia, seperti media komputer terutama dalam ranah kognitif.

2. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

   Penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi displin ilmu teknologi pendidikan. Hasil ini dapat dijadikan bahan kajian dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model *games* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini lingkup perkembangan konsep bentuk, warna dan ukuran.

3. Peneliti selanjutnya

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian, referensi, ataupun studi pendahuluan bagi peneliti selanjutnya.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN