

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint yang dilakukan oleh guru di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

5.1.1 Guru memberikan beberapa pandangan terkait media pembelajaran game edukatif melalui Software Microsoft PowerPoint yaitu (1) penggunaan media pembelajaran game edukatif ini dilatar belakangi oleh adanya pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring serta kebutuhan dan juga manfaat yang diperoleh dari menggunakan media ini; (2) dengan menggunakan media pembelajaran game edukatif ini tentunya mampu memudahkan orang tua serta anak-anak dan juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran daring; (3) penggunaan media pembelajaran game edukatif ini memiliki beberapa manfaat yang diperoleh baik itu kepada guru selaku pendidik dan juga kepada anak-anak sebagai peserta didik; (4) penggunaan media pembelajaran game edukatif ini memiliki beberapa keunggulan yaitu anak tidak merasa sedang belajar, didalam media ini sudah ada kurikulum khas Yayasan, pembelajaran tersampaikan dengan baik dan terkonsep, serta dalam penggunaannya media ini mudah diakses oleh anak

5.1.2 Ada beberapa upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint yaitu (1) guru melakukan peningkatan kompetensi berupa mengikuti pelatihan atau *workshop* mengenai Microsoft PowerPoint, tidak hanya itu guru juga mengikuti pelatihan aplikasi pendukung yang lain untuk menyukseskan media pembelajaran game edukatif ini; (2) guru membuat perencanaan terkait muatan apa saja yang nantinya akan dimasukkan kedalam media pembelajaran game edukatif (APK) serta membuat jadwal untuk guru yang akan membuat media pembelajaran game edukatif tersebut, (3) guru membuat media pembelajaran game edukatif melalui microsoft PowerPoint

serta video kegiatan bermain yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran tersebut, hal ini dilakukan secara bergiliran sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan; (4) selanjutnya guru melakukan evaluasi atau penilaian terhadap media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint yang sudah dibuat. Penilaian ini dilakukan sebelum diterbikan atau diberikan kepada anak yang dimana guru mempresentasika media yang sudah dibuat kepada kepala sekolah, guru serta tim IT, tidak hanya itu penilaian juga dilakukan pada saat media sudah digunakan kepada anak, penilaian ini dilakukan melalui video serta tugas yang dikirimkan anak melalui *google classroom* serta angket kepuasan orang tua; (5) dan yang terakhir guru melakukan penguatan kepada anak melalui *google meet* terkait pembelajaran yang sudah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint

5.1.3 Hambatan yang dialami oleh guru dalam proses mengembangkan media pembelajaran game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint ini ialah mengalami hambatan untuk memperoleh ide serta kurangnya mendukung sarana yang digunakan yaitu laptop. Faktor yang menyebabkan adanya hambatan tersebut ialah diri sendiri serta dari laptopnya sendiri yang kurang mendukung. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan berdiskusi serta meminta masukkan kepada rekan guru yang lain, untuk sarang menggunakan sarana yang mendukung baik itu dengan meminjam atau dengan *mengupgrade* laptop yang dimiliki

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut implikasi dari penelitian ini yaitu

5.2.1 Bagi Peneliti

Hasil temuan dari penelitian ini, mampu memberikan gambaran mengenai pengembangan media pembelajaran game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint

5.2.2 Bagi Pihak Sekolah

Hasil temuan dari penelitian ini, mampu memberikan informasi dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta hasil kesimpulan penelitian diatas, berikut rekomendasi dari penelitian ini yaitu

5.3.1 Bagi guru taman kanak-kanak (TK)

Bagi pihak sekolah diharapkan sebelum media pembelajaran game edukatif ini diberikan kepada anak sebaiknya dilakukan evaluasi atau penguji cobaan langsung kepada anak baik itu dengan kelompok kecil maupun dengan kelompok besar

5.3.2 Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak dengan menggunakan metode serta subjek penelitian yang berbeda. Selain itu juga dapat melakukan penelitian terkait efektivitas penggunaan media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint yang sudah dikembangkan oleh guru di TKIT Daarul Fikri