

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan ini menghasilkan produk permainan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 7-8 tahun. Produk yang dikembangkan adalah sebuah alat permainan rolet yang dimodifikasi menjadi sebuah produk baru yang bernama Roda Putar. Bentuk permainannya menggunakan sebuah alat permainan berupa roda, bola, dan kartu pertanyaan. Permainan Roda Putar dibuat agar anak mampu untuk memecahkan suatu permasalahan. Pada permainan ini anak diharuskan menjawab pertanyaan mengenai permasalahan sosial yang biasa ditemui oleh anak usia 7-8 tahun dalam rangka memecahkan masalah.

Model pengembangan pada penelitian ini yakni model ADDIE. Pada proses pengembangan ini terdapat lima tahapan. Tahapan pertama dilakukan analisis kebutuhan dan analisis tujuan. Tahapan kedua merancang permainan, alat permainan, dan pedoman pelaksanaan kegiatan bermain. Tahapan yang ketiga yakni mengembangkan semua yang telah dirancang ke dalam bentuk konkret. Tahapan yang keempat yaitu dilakukan implementasi permainan pada lima orang anak berusia 7-8 tahun, diantaranya pra kegiatan, pelaksanaan kegiatan, serta pasca kegiatan. Tahapan yang kelima dilakukan evaluasi yaitu *expert judgement* dan *one to one evaluation*.

Untuk menguji kelayakan produk, pengembangan karya inovatif ini telah melalui beberapa uji coba, yakni uji coba yang melibatkan ahli materi dan ahli media serta uji terbatas yang dilakukan terhadap lima responden atau anak usia 7-8 tahun. Penilaian uji ahli media mendapatkan hasil presentase sebesar 87,50% dengan kriteria sangat layak. Pada penilaian ahli materi didapatkan hasil presentase sebesar 83,75% dengan kriteria sangat layak. Adapun hasil rata-rata uji coba anak atau *one to one evaluation* mendapatkan hasil presentase sebesar 96% dengan kriteria media sangat layak. Berdasarkan kedua uji yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa permainan Roda Putar sangat layak dimainkan oleh anak usia 7-8 tahun serta dapat digunakan untuk membantu menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 7-8 tahun.

B. Implikasi

Permainan Roda Putar dapat menjadi sarana utama dalam proses pembelajaran mengenai pemecahan masalah sosial pada anak usia 7-8 tahun. Permainan ini dapat digunakan oleh anak yang didampingi oleh guru maupun orang tua. Jika anak belum mampu memecahkan masalah atau strategi pemecahan masalah anak kurang tepat, maka guru atau orang tua dapat membimbing anak untuk memecahkan masalah dengan tepat. Permainan Roda Putar dapat dimainkan di sekolah maupun dirumah dengan materi yang disesuaikan oleh guru atau orang tua.

Permainan Roda Putar memiliki kualitas bahan yang tahan lama dan pembuatannya disesuaikan dengan SNI ISO 8124. Pada alat permainan Roda Putar tidak terdapat partikel kecil yang mudah tertelan oleh anak, tidak terdapat ujung dan tepi yang tajam, serta bahan kayu dan cat yang digunakan aman untuk anak. Permainan Roda Putar bersifat menarik sehingga anak dapat melakukan tanya-jawab dengan suasana yang menyenangkan.

Roda Putar dapat menjadi referensi dalam mencari inovasi terbaru untuk menciptakan sebuah produk yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak. Pertanyaan pada kartu permainan Roda Putar juga dapat disesuaikan dengan usia anak. Ukuran dan bahan pada alat permainan Roda Putar dapat menggunakan bahan kayu yang lebih ringan, sehingga mudah untuk dibawa. Permainan Roda Putar memerlukan tempat khusus untuk menyimpan alat permainannya yang terdiri dari roda, bola, dan kartu pertanyaan.

C. Saran

Berdasarkan hasil dari pengembangan produk Roda Putar yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut beberapa saran yang dapat disampaikan.

1. Bagi guru, diharapkan dapat selalu mendampingi anak saat melakukan permainan agar tujuan dari pengembangan permainan dapat tersampaikan dengan baik. Guru hendaknya menjelaskan

cara penggunaan permainan Roda Putar dengan menyenangkan serta dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak. Guru diharapkan dapat melakukan evaluasi mengenai kemampuan pemecahan masalah anak pada saat menggunakan permainan Roda Putar.

2. Bagi orang tua, diharapkan dapat selalu membimbing dan mendampingi anak saat menggunakan permainan Roda Putar, agar tujuan dari pengembangan permainan dapat tersampaikan dengan baik. Orang tua hendaknya menjelaskan cara penggunaan permainan Roda Putar dengan menyenangkan serta dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak.
3. Bagi mahasiswa atau peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan sebuah produk yang lebih baik lagi sehingga anak mendapatkan stimulasi kemampuan yang lebih optimal, khususnya kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 7-8 tahun. Mahasiswa atau peneliti selanjutnya diharapkan dapat memiliki pemahaman terdapat materi yang akan disampaikan dan memiliki kreativitas yang baik.