

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SASARAN

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan karya inovatif menghasilkan produk berupa media permainan papan misi dalam menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia 7-8 tahun, telah selesai dilakukan. Penelitian pengembangan dilakukan melalui berbagai tahap sesuai dengan model ADDIE yang dimulai dari menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi dengan hasil sangat layak.

Peneliti telah melaksanakan kelima tahapan pengembangan karya inovatif dengan model ADDIE. Tahap pertama yaitu menganalisis kebutuhan media permainan untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia 7-8 tahun. Kedua, peneliti merancang produk media permainan papan misi dengan menentukan pemilihan bentuk, ukuran, bahan, desain media, warna dan desain buku pedoman. Ketiga, peneliti melakukan pengembangan media yang meliputi 5 tahap, yaitu menyiapkan alat dan bahan, membuat media papan misi, tile, pion serta membuat buku pedoman. Kemudian peneliti melakukan *expert judgement* dengan ahli materi dan ahli media sebelum melaksanakan implementasi. Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba produk kepada responden,

yaitu enam orang anak usia 7-8 tahun. Uji coba produk kepada anak dilakukan menggunakan lembar observasi berupa rating scale. Tahap terakhir, yaitu evaluasi. Tahap evaluasi menggunakan evaluasi formatif karena digunakan sebagai dasar untuk dilakukannya peningkatan kualitas produk melalui revisi.

Berdasarkan hasil evaluasi *expert review* yang telah dilakukan oleh ahli materi terhadap materi pada media permainan papan misi, didapatkan nilai rata-rata sebesar 3,7. Sedangkan, hasil evaluasi *expert review* yang telah dilakukan oleh ahli media terhadap media permainan papan misi, didapatkan nilai rata-rata sebesar 3,6. Hasil uji efektivitas produk kepada anak dilakukan dengan *one to one evaluation* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,2. Ketiga hasil dari uji kelayakan yang didapatkan melalui *expert review* dan *one to one evaluation* termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa media permainan papan misi merupakan produk pengembangan yang dapat digunakan untuk membantu menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia 7-8 tahun, seperti pemahaman anak terhadap unsur geometri dan pemahaman mengenai arah.

B. Implikasi

Penelitian pengembangan media permainan papan misi dalam menstimulasi kecerdasan visual spasial anak usia 7-8 tahun memiliki

implikasi yang positif bagi beberapa pihak. Bagi anak, penelitian ini memberikan implikasi berupa media permainan yang menyenangkan untuk memenuhi kegiatan *learning play* anak. Dengan begitu anak dapat mengisi waktunya dengan bermain dan belajar menggunakan media permainan papan misi, sehingga mengurangi penggunaan *gadget*. Selain itu, media permainan papan misi dapat menstimulasi perkembangan anak seperti kecerdasan visual spasial, motorik halus dan sosial emosional. Permainan papan misi dapat diperuntukkan bagi anak usia yang lebih muda maupun lebih tua. Bagi anak usia yang lebih muda seperti usia 4-6 tahun, media permainan papan misi dapat dibuat menjadi lebih mudah dari cara bermainnya. Sedangkan untuk anak usia di atas 7-8 tahun, media permainan papan misi dapat ditambah tingkat kesulitan cara bermainnya. Misalnya dengan memperbesar ukuran papan pada permainan papan misi, sehingga anak dapat menghasilkan lebih banyak pola jalur.

Implikasi yang didapatkan dari hasil penelitian bagi guru, yaitu guru dapat menjadikan media permainan papan misi sebagai media pembelajaran dengan mengembangkan permainan sesuai dengan tema. Penggunaan media permainan papan misi dapat mengurangi kegiatan *paper and pencil*. Selain itu, media permainan papan misi membuat kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih interaktif.

Implikasi dari hasil penelitian media permainan papan misi yang selanjutnya, yaitu bagi orang tua. Orang tua dapat menggunakan media

permainan papan misi untuk mengisi kegiatan bersama anak di rumah. Orang tua dapat melihat perkembangan anak dari cara anak memainkan media permainan papan misi, sehingga dapat memberikan stimulasi yang tepat bagi anak. Selain itu, media permainan papan misi dapat mendorong timbulnya interaksi komunikasi antara orang tua dan anak.

Implikasi lainnya adalah media permainan papan misi dapat dikembangkan dalam bidang yang lebih luas lagi seperti pengembangan dalam bidang matematika, sains dan teknologi.

C. Saran

1. Guru

Guru diharapkan dapat mengurangi kegiatan *paper and pencil* dan mengaplikasikan media permainan papan misi dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan guru dapat mengkaji cerita atau cara bermain yang lebih efektif untuk penggunaan media permainan papan misi.

2. Orang Tua

Bagi orang tua, diharapkan dapat mengisi waktu luangnya bersama anak dengan memainkan media permainan papan misi. Orang tua dapat menggunakan buku pedoman untuk memahami permainan papan misi agar tujuan dari permainan terserap dengan baik oleh anak.

3. Distributor Mainan

Bagi distributor mainan diharapkan dapat membuat media permainan papan misi menggunakan bahan-bahan lain seperti kayu atau bahan lainnya. Selain itu, diharapkan distributor dapat lebih memperhatikan sudut tumpul pada media dengan memakai peralatan yang lebih profesional ketika proses pembuatan media.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih dalam mengkaji variabel-variabel yang belum terdapat pada penelitian ini.

