

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang masalah yang dirumuskan dalam BAB I yang berbunyi “**Apakah benar Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT melalui *Board Game* Digital Efektif dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun?**” dengan menggunakan *mixed methods* dalam batas-batas tertentu bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan cukup efektif dalam derajat kepercayaan 0,05, dengan bukti sebagaimana paparan berikut :

1. **Proses penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun)**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada proses penggunaan media *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak kelompok B di TK Ibnu Sina menunjukkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan media *board game* digital dilakukan dengan kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam perencanaan guru mempersiapkan bahan ajar dan media pembelajaran, sedangkan kegiatan pelaksanaan guru melakukan aktivitas secara sistematis dari mulai tahap pencairan (*ice breaking*) hingga pelaksanaan yang interaktif dan melakukan

sistem evaluasi. Pada proses penggunaan media *board game* digital anak-anak terlihat antusias dalam kegiatan belajarnya, karena media *board game* digital menggunakan gambar-gambar yang dapat menarik minat anak untuk belajar. Dengan begitu, kemampuan konsentrasi belajar anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik.

2. Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media *board game* digital kemampuan konsentrasi belajar anak kelompok B di TK Ibnu Sina masih rendah. Hal tersebut dikarenakan media yang digunakan guru dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak masih menggunakan metode ceramah. Dengan begitu, peneliti melakukan inovasi pembelajaran dengan penggunaan media *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak. Adapun hasil penilaian observasi terhadap 4 indikator dalam penelitian ini yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan konsentrasi belajar anak melalui media *board game* digital pada anak kelompok B sebanyak 10 responden terdapat jumlah rata-rata 14,9 termasuk dalam kategori "**Efektif**" dengan menggunakan derajat kepercayaan 0,05.

3. Kendala penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun)

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi terhadap kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam penggunaan media *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak kelompok B di TK Ibnu Sina yaitu peneliti menemukan beberapa macam kendala dan studi kasus diantaranya kendala yang dihadapi oleh guru dalam faktor internal yaitu guru belum bisa dan belum terbiasa dalam menggunakan media pembelajaran digital seperti laptop/komputer, sedangkan kendala dalam faktor eksternal yaitu kemampuan guru masih relatif rendah dalam bekerjasama dengan orang tua untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak. Kemudian kendala yang dihadapi peserta didik dalam faktor internal adanya keterbatasan kemampuan dasar dalam penggunaan media digital terutama dalam kemampuan indikator pertama yaitu “anak dapat memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran” dan kendala dalam faktor eksternal yaitu adanya keterbatasan akses antar peserta didik karena tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap teknologi. Studi kasus yang ditemukan pada saat penelitian terdapat 3 orang anak yang menjadi bahan perbandingan studi kasus setelah diberikannya *treatment* dalam penelitian ini. Berdasarkan dengan kendala yang dihadapi dan studi kasus yang ditemukan, guru di TK Ibnu Sina berusaha untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dan studi kasus yang ditemukan dengan penggunaan media *board game* digital dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, peneliti memberi saran sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian bagi kepala sekolah dalam rangka peningkatan sistem manajemen kelembagaan khususnya untuk peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan khususnya pelatihan mengenai digital, di sisi lain penataan sistem manajemen fasilitas pembelajaran yang kondusif untuk iklim pembelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan untuk dijadikan bahan kajian dalam peningkatan kompetensi pembelajaran yang berbasis digital melalui berbagai pelatihan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Mengingat adanya berbagai keterbatasan dalam penelitian ini disarankan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut oleh pihak-pihak yang berkepentingan.