



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Ambisi orang tua terhadap anak untuk bisa dalam membaca, menulis, dan berhitung mengakibatkan masa-masa bermain anak secara tidak langsung terpakai untuk belajar. Cara pendampingan orang tua mengakibatkan anak merasa lelah, bosan, frustrasi, konsentrasi anak belajar berkurang, serta proses belajar menjadi sebuah paksaan. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan penulis, pemaksaan orang tua terjadi di dalam proses pembelajaran dengan anak.

Melihat permasalahan yang ada penulis membuat sebuah permainan edukasi Calistung sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar Calistung. Penulis membuat permainan edukasi ini *Fun Learning* yang diharapkan anak-anak dapat bermain tanpa merasakan belajar.

Permainan edukasi ini menggunakan media *boardgame*. Pemilihan permainan ini berdasarkan teori dan wawancara. Pembuatan visual yang didapat berdasarkan teori maupun wawancara. Dalam permainan edukasi ini penulis memaparkan soal berdasarkan hasil wawancara dengan para ahli dan penulis jadikan sebagai referensi soal untuk pembuatan soal pada masing-masing kartu yang dibuat oleh penulis. Terdapat tiga kategori pengenalan pembelajaran, yaitu: membaca, menulis dan berhitung. Permainan edukasi ini dilengkapi dengan spidol sebagai alat untuk menulis pada lembar soal menulis maupun berhitung. Penulis juga membuat kartu senyum.

Berdasarkan kesimpulan hasil sidang akhir yang dilaksanakan pada tanggal 6 Juni 2017 penulis mendapatkan hasil bahwa permainan alternatif calistung ini membuat anak merasakan bermain tanpa mengetahui bahwa permainan ini bagian dari pembelajaran. Permainan edukasi ini memudahkan anak untuk memahami pengenalan Calistung. Melalui permainan ini, meningkatkan minat belajar Calistung. Serta, melalui permainan ini, tidak adanya paksaan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak. Sehingga dari hasil permainan ini, hubungan antar anak dan orang tua semakin erat serta belajar Calistung tanpa adanya paksaan membuat anak semakin minat belajar Calistung melalui permainan edukasi ini.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil sidang akhir pada tanggal 6 Juni 2017, untuk permainan edukasi berbentuk *boardgame*. Penambahan keterangan pada bagian buku panduan orang tua pada setiap kartu soal untuk menjelaskan maksud ataupun kegiatan yang harus dilakukan orang tua kepada anaknya. Penggunaan jenis tulisan yang sesuai dengan huruf yang telah diajarkan sekolah ke anak.

UMMN