

## BAB V

### Kesimpulan dan Saran

#### 5.1 Kesimpulan

Lego merupakan permainan modern yang dapat mengembangkan kreatifitas anak semakin meningkat dan berkembang. Karena permainan lego mampu mengasah kecerdasan yang bersifat majemuk ini yang meliputi kognitif, psikomotor, dan psikososial. Dengan bermain lego banyak sekali manfaat yang akan diraih anak-anak, karena permainan lego memiliki kegiatan merakit, memadukan, membangun dan menumpuk dapat menjadikan kreatifitas anak semakin meningkat dan berkembang. Anak yang bermain lego dapat berimajinasi dengan pikirannya untuk dapat membuat sebuah bangunan, hewan, kendaraan, dan lain sebagainya. Robot/lego sendiri memiliki 3 tingkatan materi, yang pertama Wedo yang merupakan materi dasar untuk membuat robot/lego, kedua Basic Mechanic yaitu tingkata menengah dan yang terakhir yaitu Basic Robot yang mencakup 2 materi NXT dan Ev3. Dalam membuat robot/lego tentu mempunyai keahlian dalam membuatnya karena keahlian merupakan suatu minat atau bakat yang dimiliki oleh seseorang dengan keahliannya seseorang dapat menjalankan atau menyelesaikan tugas-tugas-tugas secara baik dengan hasil yang maksimal keahlian yang dimiliki oleh seseorang.

Dari hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan ialah dalam membuat robot/lego tentunya harus ada part yang lengkap karena kalau ada part yang hilang atau tidak lengkap itu dapat menghambat para *trainer* dalam membuatnya, dan juga kurangnya para trainer dalam memahami materi atau modul untuk membuat robot/lego itu juga dapat menghambat keahlian *trainer*. Selain itu dibutuhkan juga pelatihan yang diberikan kepala trainer kepada *trainer* untuk membuat robot/lego karena kalau tidak ada pelatihan akan menyulitkan para *trainer* sendiri ketika akan membuat robot/lego atau dalam mengajar kepada murid-murid di sekolah. Untuk mengasah keahlian para *trainer* dalam membuat robot/lego yaitu untuk terus-menerus membongkar pasang robot/lego secara berkali-kali agar bisa hafal. Adapun yang dapat menurunkan kinerja

para *trainer* apabila ada part yang hilang dapat membuat kerja para *trainer* akan menurun karena robot yang diselesaikan tidak dapat dibuat atau tidak dapat berjalan, selain itu yang menurunkan kinerja para *trainer* ketika dalam pengajaran di sekolah-sekolah ada salah satu murid yang nangis atau tidak bisa membuatnya, akan sulit untuk fokus pada kelas yang diajarkan. Robot/lego sendiri mempunyai Lembaga yang bernama Cyber Robot Bekasi merupakan sebuah lembaga yang mengajarkan cara membuat robot atau lego yang diajarkan oleh para *trainer*.

*Trainer* yang mengajar merupakan *trainer* yang bekerja secara *freelance* pada lembaga Cyber Robot. *Freelance* yang bekerja sebagian masih berstatus kuliah atau mahasiswa, dengan kuliah sambil bekerja para *trainer* dapat memanfaatkan waktu antara bekerja dan berkuliah dan sebagian besar tidak dapat mempengaruhi aktivitas belajar di kampus. Selain itu bekerja sebagai *freelance* dapat fleksibel dengan waktu, tidak terikat dengan kontrak, memiliki pengalaman dan wawasan yang luas.

## 1.2 Implikasi Manajerial

Adapun implikasi manajerial yang dapat penulis sampaikan berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan yang dapat penulis simpulkan :

1. Bagi Lembaga seharusnya kepala *trainer* memberikan pelatihan rutin kepada para *trainer* sehingga *trainer* akan mampu mengasah keahliannya dalam membuat robot/lego dan juga kepala *trainer* menyediakan modul-modul atau buku panduan yang jelas sehingga dapat memudahkan *trainer* dalam membuat robot/lego.
2. Bagi *trainer* seharusnya lebih dapat memahami materi-materi yang akan diajarkan kepada murid-murid di sekolah, sehingga murid-murid yang diajarkan mendapatkan ilmu yang berguna dan bermanfaat bagi nusa dan bangsa.