

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dengan judul pemanfaatan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran di TK B Sinar Mentari Sungai Ukoi maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Manfaat Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Di TK B Sinar Mentari Sungai Ukoi Tahun Pelajaran 2022/2023 dari 5 indikator yaitu melatih motorik halus siswa, melatih konsentrasi, mengembangkan sebab akibat, melatih bahasa dan wawasan, mengenal warna dan bentuk. Maka indikator yang sudah muncul ada 4 indikator yaitu, melatih motorik, mengembangkan sebab akibat, melatih bahasa dan wawasan, mengenal warna dan bentuk. Indikator pertaman yaitu melatih motorik muncul pada kegiatan memegang gunting dan memegang sendok sendiri pada saat makan bersama di jam istirahat, indiator kedua mengembangkan sebab akibat muncul pada kegiatan memasukan bola kedalam keranjang dan menyusun lego menjadi sebuah bangunan yang kokoh, indikator ketiga melatih bahasa dan wawasan muncul pada kegiatan bernyanyi dan menghafalkan pancasila secara bersama-sama sebelum mengakhiri proses pembelajaran, indikator ke empat mengenal warna dan bentuk muncul pada kegiatan mengelompokkan warna yang sama dengan benar mengenal ragam bentuk/variasi melalui benda yang ada lingkungan sekolah.

2. Jenis-jenis alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran di TK B Sinar Mentari Sungai Ukoi tahun pelajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa dari 4 indikator, yaitu alat permainan edukatif untuk kemampuan berbahasa, alat permainan edukatif ciptaan Montessori, alat permainan ciptaan George Cuisenaire dan alat permainan edukatif ciptaan Frobel, maka ada 2 indikator yang sudah muncul yaitu alat permainan ciptaan George Cuisenaire indikator pertama muncul pada kegiatan mengajar menggunakan alat permainan edukatif balok Cuisenaire yaitu balok huruf, mengajar menggunakan alat permainan edukatif untuk melatih kemampuan berhitung yaitu balok angka, dan mengajar menggunakan alat permainan edukatif untuk pengenalan bilangan dengan mengajak siswa menyebutkan simbol penjumlahan dan pengurangan, perkalian dan pembagian dan sebagainya, Indikator kedua yaitu alat permainan edukatif ciptaan Frobel indikator ini muncul pada kegiatan mengajar siswa menggunakan alat permainan edukatif balok blockdoss atau kotak kubus, mengajar siswa menggunakan alat permainan edukatif untuk melatih motorik dan mengajar siswa menggunakan alat permainan edukatif untuk melatih daya nalar anak dengan menggunakan balok susun.
3. Upaya pengadaan alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di TK B Sinar Mentari Sungai Ukoi tahun pelajaran 2022/2023 dari 3 indikator yaitu pembelian, hadiah atau sumbangan, dan penyewaan. Maka ada 2 indikator yang sudah muncul yang

pertama yaitu pembelian indikator ini muncul pada kegiatan membeli alat permainan edukatif lego untuk melatih kreativitas anak, guru memesan secara online beberapa jenis alat permainan edukatif untuk melatih kemampuan berbahasa, guru membeli alat permainan edukatif puzzle untuk melatih kognitif, dan guru membeli alat permainan edukatif balok angka untuk pengenalan bilangan. Indikator kedua yang muncul yaitu sumbangan/hadiah indikator ini muncul pada kegiatan guru mendapatkan sumbangan alat permainan edukatif dari instansi pemerintah, guru mendapatkan hadiah alat permainan edukatif dari sekolah lain, guru diberi oleh pengelola sekolah alat permainan edukatif, guru berupaya memperoleh alat permainan edukatif melalui bantuan dana Desa.

B. SARAN

Setelah melakukan penelitian dan menemukan kesimpulan terkait pemanfaatan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran di TK B Sinar Mentari Sungai Ukoi peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

7. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan agar lebih mudah memahami materi yang di berikan oleh guru.

8. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman agar lebih berperan aktif untuk proses belajar anak di rumah.

9. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan tentang bagaimana cara mengajar dan mendidik siswa, serta menjadi refleksi bagi guru untuk proses pembelajaran di kelas . penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi motivasi guru supaya bisa mencari referensi dan membuat alat permainan edukatif yang lebih menarik agar penyampaian materi kepada anak lebih mudah dipahami oleh anak.

10. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajran di sekolah itu sendiri, dapat terwujud nya output yang berkualitas, dan dapat mengurangi problematika dalam proses pembelajaran

11. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi pengetahuan mahasiswa tentang pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dan dapat menambah koleksi perpustakaan yang bermanfaat bagi mahasiswa lainnya.

12. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian berikutnya, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.