

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penelitian terhadap hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi tentang “Kompetensi Pedagogik Guru TK dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Proses Pembelajaran di Kelas B (Studi Kasus di TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021)” maka dapat ditarik kesimpulan dalam sub masalah penelitian, maka disimpulkan hal-hal berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan mengenai 9 indikator Kompetensi Pedagogik Guru TK B di TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021, maka dari 9 indikator kompetensi sudah dikuasai dan diterapkan oleh guruyaitu menguasai karakteristik peserta didik, menguasai teori dan prinsip pembelajaran, mengembangkan kurikulum, menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik, memfasilitas pengembangan potensi peserta didik, berkomunikasi secara efektif, melakukan penilaian dan evaluasi pembelajaran, memanfaatkan hasil penilaian, dan melakukan tindakan reflektif. Dengan catatan bahwa ada beberapa indikator yang harus dikuasai dan dipahami lagi oleh guru TK sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya adalah indikator pengembangan kurikulum.

2. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti mengenai 7 indikator pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada proses pembelajaran di kelas B TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021, maka dari 7 indikator sudah diterapkan guru dalam pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif (APE) yaitu alat permainan edukatif ditujukan untuk anak PAUD atau TK, alat permainan edukatif berfungsi untuk pengembangan aspek perkembangan anak TK, alat permainan edukatif dapat dipergunakan dengan berbagai cara, bentuk dan tujuan aspek pengembangan, alat permainan edukatif aman bagi anak, alat permainan edukatif dirancang untuk merangsang kreativitas anak, alat permainan edukatif bersifat konstruktif, alat permainan edukatif mengandung nilai kependidikan.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti mengenai 6 indikator respon siswa terhadap penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada proses pembelajaran kelas B di TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/021, maka dari 6 indikator respon siswa terhadap penggunaan alat permainan edukatif (APE) tersebut sudah terpenuhi yaitu alat permainan edukatif (APE) yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar anak, multifungsi, melatih *problem solving* anak, melatih konsep-konsep dasar anak, melatih ketekunan dan ketelitian anak, dan merangsang kreativitas anak.

B. Saran

Setelah mengadakan penelitian dan menemukan kesimpulan terkait kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan alat permainan edukatif di TK Bethel Sungai Sawak, maka penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat membantu kualitas pembelajaran di TK Bethel Sungai Sawak. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Supaya anak didik lebih semangat lagi dalam belajar terutama dalam memanfaatkan alat permainan edukatif (APE) guna meningkatkan pengetahuan anak.

2. Bagi Guru

Kepada guru diharapkan untuk meningkatkan kualitas menajarnya dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) yang baik sehingga memberikan dampak positif bagi anak.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas berupa alat permainan edukatif (APE) bagi anak supaya guru juga dapat menggunakannya untuk membantu dalam proses mengajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hedaknya peneliti selanjutnya supaya melakukan penelitian tentan kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan alat permainan edukatif pada proses pembelajaran dikelas

dan melakukan penelitian lebih dalam lagi sehingga hasil penelitian dapat memberikan manfaat yang lebih baik bagi pembaca.

5. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmiah dan bahan acuan tambahan di perpustakaan STKIP Persada Khatulistiwa terutama berupa hasil penelitian yang biasa dirujuk atau memberikan informasi ilmiah baru mengenai kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan alat permainan edukatif pada proses pembelajaran dikelas.