

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang “ Pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu di RA Al-Furqon Madina” dibuat kesimpulan hasil penelitian yaitu:

1. Pengenalan warna berbasis bahan lingkungan di RA AL-Furqon Madina dengan cara menyediakan alat dan bahan dalam pembelajaran, membagi dua kelompok yaitu memisahkan Laki-laki dan perempuan, guru mengenalkan warna dan menjelaskan cara memainkan Alat Permainan Edukatif lempar dadu sesuai dengan petunjuk dan arahan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, anak maju kedepan mewakili tiap kelompok, pendidik menyuruh anak memainkan dadu yaitu dengan cara melempar dadu, apabila anak mendapatkan lambang dadu dengan jumlah tiga, maka anak disuruh memasukkan karet ke ruas jagung dengan jumlah tiga ruas jagung dan anak menyebutkan kembali warna ruas jagung.

Pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu memberikan pendidikan pada anak dalam pembelajaran, yaitu mengembangkan berbagai aspek kecerdasan Anak yang meliputi aspek kognitif, sosial, emosi, bahasa dan seni, pemahaman anak semakin bertambah dan mempunyai keunggulan dari pemanfaatan atau menggunakan media dikarenakan dengan memanfaatkan bahan lingkungan dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang optimal dan kondusif selain itu mudah didapat dan selama proses pembuatan media pembelajaran tidak memerlukan biaya yang besar.

2. Kelebihan dan kekurangan pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu di RA AL-Furqon Madina.

a. Kelebihan :

- 1) Menumbuhkan minat belajar anak karena pelajaran menjadi lebih menarik
- 2) Memperjelas makna bahan pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga anak tidak mudah bosan
- 4) Membuat lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar seperti: mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

b. Kekurangan :

- 1) Alat Permainan Edukatif lempar dadu tidak dapat dimainkan bersamaan harus menunggu giliran.
- 2) Ukurannya terbatas untuk kelompok yang besar.
- 3) kadang kala ada kerusakan akibat gangguan dari kawan yang lain.
- 4) Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan dari kesimpulan skripsi, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai masukan yang penulis pandang sebagai hal yang positif untuk kemajuan terhadap RA Al-Furqon Madina, dan bermanfaat bagi pembaca terutama bagi peneliti saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kepada kepala RA Al-Furqon agar lebih meningkatkan kepedulian terhadap pengenalan warna dengan menggunakan berbasis bahan lingkungan, supaya menyediakan bahan yang lebih mendalam seperti menggunakan kunyit untuk mewarnai dan warna hijau dari daun ubi dan lain sebagainya, untuk mengembangkan pemahaman anak tentang warna dan lingkungan sekitar.
2. Kepada guru kelas dan guru pendamping saling bekerja sama dalam menjalankan pembelajaran pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu yang bertujuan untuk tercapainya dalam pembelajaran pengenalan warna, kemudian guru juga

mampu menerapkan hal-hal baru seperti melakukan permainan dengan memanfaatkan bahan lingkungan yang di jadikan sebagai Alat Permainan Edukatif. Guru harus memiliki jiwa yang kreatif sehingga dalam proses pembelajaran pengenalan warna anak tidak mudah bosan dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga terwujud pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar yang berkesan pada peserta didik.

3. Kepada peneliti mengembangkan yang serupa dengan materi yang berbeda dengan lebih baik lagi untuk menambah khasanah media pembelajaran maupun Alat Permainan Edukatif dalam pendidikan anak usia dini di indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti, 2019. *Penggunaan alat permainan Edukatif Tradisional dan permainan engklek dalam pengembangan motorik kasar anak ditaman kanak kanak Negeri pembina 3 kuala tunggal*, Pascasarjana universitas islam negeri sultan thaha saifuddin jambi.
- Akib Muhammad, 2014. *Hukum lingkungan perspektif Global dan Nasional* (Jakarta:Rajawali)
- Ahmad Beni, 2008. *Metode penelitian*. Bandung: CV Pustaka setia.
- A.M. Yusuf, 2014. *Kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*, jakarta kencana.
- Ariyanto, 2003. *Menciptakan sekolah yang menyenangkan*, Yogyakarta:Gloria graffa.
- Badru Zaman, 2011. *Penggunaan alat permainan edukatif untuk perkembangan anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Fikri*, Tanjung pura Pontianak.
- Berrill, 2008. *Panduan Melukis dengan cat air*, Jakarta:akamedia.
- Dewi Senja nurmala, 20018. *meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui penggunaan metode discovery pada anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak pajar baru lampung selatan*, fakultas tarbiah universitas islam negeri raden intan lampung.
- Dinyati Johni, 2013. *Metodologi penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta:Kencana.
- Djamalu Riski, 2021. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Pembelajaran Sains*, Universitas Negeri Gorontalo.
- Direktorat kependidikan pembinaan guru dan tenaga, 2019. *pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat direktorat jendral guru dan tenaga kependidikan kementerian pendidikan dan kebudayaan RI*, Konsep Dasar PAUD.
- Es, Hendayani, 2009. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam pembelajaran Paud seatap Margaluyu kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*, (Skripsi STKIP Siliwangi bandung).
- Endrasthi Ratna, 2014. *Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A*. Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta.
- Eliyawati, 2007. *Panduan pemilihan pembuatan, dan pemanfaatan APE secara mandiri*, Kementerian penc 63
- Fadhilah M., 2019. *Buku ajaran , permainan*, Jakarta:Kencana.
- Fauziah Nadia, 2012. *Pengguhan alam untuk meningkatkan kreativitas anak*, PAUD Bestari, Gunung sindur.
- Hurlock, 1978. *Perkembangan anak*, Jakarta:Erlangga.
- Hernia Hesti, 2013. *Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Segugus Ill Kecamatan Panjatan Kabupaten Progo*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negri Yogyakarta.
- J. Setiawan dan anggito, 2018. *A. Metodologi penelitian kualitatif*, CV Jejak Publish.

- Jumra Andi, 2014. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dalam pengembangan motorik halus kelompok B TK Adenium kecamatan kota selatan kota gorontalo* (Skripsi Universitas Negeri Gorontalo).
- Kountur Ronny, 2004. *Metode Penelitian: untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*, Jakarta: PPM.
- Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, 2021. *Memposisikan Pendidikan Anak Usia Dini Dalam sistem pendidikan nasional*, Widana Bhakti Persada Bandung
- Murniawan Yayuk, 2018. *Implementasi alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar anak taman kanak kanak*. perwanida di kabupaten barito utara.
- Musbikin, 2010. *Meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna melalui permainan edukatif dengan styrofoam pada Anak usia dini Kelompok A*, di TK Islam AL Fajar Surabaya
- Mayke, 2001. *Bermain, mainan dan permainan*, Jakarta:Grasindo.
- Magdalena Rohani, 2022. *Manfaat Alat Permainan Edukatif bersumber lingkungan sekitar untuk Anak Usia Dini*, BP PAUD dan Diknas NTT.
- Ningsih Tutuk, 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Istana Agency.
- Nugraha, 2008. *Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini*, Bandung:JILSI
- Pendidikan Anak Usia Dini*, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Kementerian, 2021/2022. *Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Pendidikan Anak Usia Dini Tahun Ajaran*.
- Rasyid Harun Dkk, 2009. *Asesmen perkembangan anak usia dini*, Yogyakarta:Multi Pressindo.
- Ratnasari Dkk, 2017. *Hubungan bermain mengenal warna dengan perkembangan kognitif anak usia prasekolah*, di TK Dharma wanita kelurahan Tlogomas Kecamatan lokowaru kota malang.
- Rahma Dian, 2017. *Penggunaan alat permainan edukatif untuk mendukung perkembangan anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Fikri*, Universitas tanjung pura.
- S. E. Sanyoto, 2011. *Dasar-dasar tata rupa dan desain*.
- Syamsuardi, 2012. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di taman kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*
- Solfema, 2018. *Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis bahan lingkungan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran pendidikan anak usia dini*, Universitas negeri padang sumatra barat.
- Salmet Suyanto, 2003. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini* (Yogyakarta:UNY).
- Suyanto Salmet, 2005. *Pembelajaran untuk anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Susanto Ahmad, 2011. *Perkembangan anak usia dini* (Jakarta:Kencana).
- Suprihatiningrum. J, 2017. *Strategi Pembelajaran teori dan aplikasi*, Yogyakarta:Ombak.
- Sudono, 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta:Grasindo.
- Tanta Fudyar, 2011. *Upaya pengenalan warna dengan menggunakan media permainan kartu warna pada anak bimba aiueo graha kalimas 4 tamb*. Universitas panca sakti bekasi.
- Wibowo Ibnu Teguh, 2013. *Belajar Desain Grafist*, Yogyakarta Buku Pintar.
- Widajati Wiwik, 2012. *Peningkatan kemampuan mengenal konsep warna melalui permainan edukatif dengan styrofoam pada anak usia dini kelompok A di TK Islam Al-Fajar surabaya*, Universitas negeri surabaya.
- Yulita Rizky, 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Yunitasari Ismi, 2017. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Bandar Lampung.

