

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Rumah angka dikembangkan menggunakan model *ADDIE*. Penilaian produk dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang diberikan kepada guru kelas dan peserta didik. Berdasarkan angket penilaian, produk rumah angka dikatakan layak dan valid dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengenal angka pada peserta didik. Produk rumah angka yang dikembangkan juga menghasilkan sebuah buku panduan yang dibuat untuk memudahkan guru selaku pengguna buku panduan dalam memahami bagaimana proses pembuatan dan penggunaan rumah angka.
2. Alat Permainan Edukatif rumah angka memiliki karakteristik yang sederhana, menarik, menyenangkan, awet dan tahan lama, mudah digunakan dan dapat meningkatkan aspek perkembangan peserta didik. Selanjutnya dengan adanya buku panduan rumah angka untuk mempermudah pendidik dalam mengenalkan rumah angka kepada peserta didik, buku panduan rumah angka juga memiliki karakteristik menarik, materi yang mudah dipahami oleh pengguna sehingga pengguna tidak bingung pada saat membaca buku panduan rumah angka.
3. Alat Permainan Edukatif Rumah angka berdasarkan proses penggunaannya masuk dalam kategori praktis. Hal ini diperoleh dari hasil evaluasi pada penggunaan rumah angka bahwa rumah angka merupakan alat permainan yang bernilai edukatif yang penggunaannya sederhana, tidak membingungkan anak dan mudah pula untuk dipraktikkan oleh guru. Kepraktisan penggunaan rumah angka masuk dalam persentase 94% dan masuk dalam kategori sangat valid. Penggunaan buku panduan rumah angka juga dikatakan praktis karena buku di buat dengan materi yang dapat memudahkan pengguna dalam memahami apa itu rumah angka, kemudian berdasarkan hasil angket praktikalisasi buku panduan yang diisi

oleh dua orang guru kelas menyatakan bahwa buku panduan rumah angka sangat praktis dan memiliki nilai persentase 96%.

4. Selain praktis, rumah angka juga efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan dengan adanya penggunaan pada pengenalan angka dengan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka memudahkan guru menyampaikan informasi melalui media yang disediakan. Kemampuan peserta didik dalam mengenal angka setelah menggunakan rumah angka semakin meningkat dan berkembang. Keefektifan rumah angka juga dapat dilihat dari pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, peserta didik membutuhkan media pembelajaran mengenal angka maka peneliti menyediakan media yang tepat yaitu rumah angka. Peneliti juga menyediakan buku panduan penggunaan rumah angka sebagai buku pedoman pendidik pada saat menggunakan rumah angka. Keefektifan buku panduan dilihat dari kebutuhan peserta didik yang sesuai dengan isi materi serta RA Tadika Adnani yang belum menyediakan buku panduan untuk penggunaan Alat Permainan Edukatif.
5. Pembuatan produk rumah angka yang di rancang sesederhana mungkin tidak menutup kemungkinan ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan rumah angka. Kesulitan yang dialami peserta didik pada saat menggunakan rumah angka terletak pada saat peserta didik memasang pola angka pada kerangka yang tersedia. Meskipun begitu, kesulitan yang dialami peserta didik tidak membuat peneliti akan melakukan perbaikan terhadap produk rumah angka, karena permasalahan itu disebabkan oleh cara bermain peserta didik yang terlalu tergesa-gesa. Namun, untuk buku panduan rumah angka, pengguna tidak mengalami kesulitan apapun karena buku panduan rumah angka menggunakan bahasa yang efektif sehingga tidak membuat pengguna bingung pada saat membaca buku dan materi yang disajikan dalam buku panduan rumah angka sangat jelas.

B. Saran Pemanfaatan Dan Diseminasi

- 1) Pengenalan angka pada anak sebaiknya menggunakan media yang menarik agar anak tidak bosan dan mudah memahami pembelajaran
- 2) Bagi guru disarankan sebaiknya menggunakan rumah angka sebagai media mengenal angka karena akan lebih memudahkan anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, Riany. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0-1 Tahun*. Bandung : PT Sandiarta Sukses. 2009.
- Hurlock,E.B. *Pengembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Penerbit Erlangga. 2013.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif Anak Usia 0-3 Tahun*. Jakarta : Depdiknas. 2007.
- Depdiknas. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen. 2007.
- Direktorat PAUD dan Dep.Pendidikan Nasional. 2022.
- Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini. 2021/2022.
- Fadlillah, M. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana. 2017.
- Fadlillah, M. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media. 2012.
- Fatimah, *Fun Math : Matematika Asyik Dengan Metode Pemodelan*, Bandung : Darmizan, 2010.
- Faridah, Laely Nur dan Elisabeth Christiana, *Pengembangan Media Rumah Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A, Vol 05 No 20 Tahun 2016, h. 2*. <https://adoc.pub/pengembangan-media-rumah-angka-untuk-meningkatkan-kemampuan-.html>.
- Guslinda dan Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya : CV. Jakad Publishing. 2018.
- Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rieneka Cipta. 2010.
- Hairuddin, dkk. *Bahan Ajar Cetak Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. 2008.
- Hamalik. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Malang : Fakultas Tarbiyah. 2005.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Cipta. 2011.
- Hartati, Sofia. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publishing. 2005.
- Hartati, Sofia. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Direktorat Pembinaan AUD. 2005.
- Ismail, Andang. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dngan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media. 2006.
- Jihad, Asep. *Media Pengeajaran*. Jakarta : PT. Raya Grafindo Persada. 2008.
- Khadijah. *Media Pembelajaran AUD*. Medan : Perdana Pubishin. 2015.
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing. 2016.
- Khasanah, Ismatul, Djariyo, Aries Tika Damayani, Qoriati Mushafanah . *Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Bagi Kader Pos Kelurahan Tambok Rejo*. Semarang : IKIP PGRI. 2016.
- Kustiawan, Usep. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : Gunung Samudra.2016.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Belajar. 2008.
- Made Ayu Nadi Rahayu, Dkk. *Implementasi Alat Permainan Edukatif Pohon Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Dan*

Lambang Bilangan, Hal 31, File:///C:/Users/ACER/Downloads/730-2636-1-PB%20(2).Pdf

- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung : PT Ramaja Rosdakarya. 2012.
- Patmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : Rieneka Cipta. 2003.
- Pratiwi Intan. *Implementasi penggunaan Alat Permainan Edukatif di Sentra Kreativitas Kelompok B di TK Taqiyya Ngadirejo Kartasura Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta. 2017.
- R, Conny, Semiawan. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : Indeks. 2008.
- Rahman, Shofiatun A. *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*. Tadulako University : Press Palu. 2010.
- Ramayulis dan Syamsul Nizar. *Filsafat Pendidikan Islam: Telaah Sistem Pendidikan dan Pemikiran Para Tokohnya*. Jakarta : Kalam Mulia. 2010.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. *Pengembangan Model ADDIEE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute. 2020.
- Reni Yulistiana, Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak di Tman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung, hal 42,
http://repository.radenintan.ac.id/678/1/SKRIPSI_11.pdf.
- Sadiman, S. Arif, Rahardjo, Anung Haryono dan Rahardjito *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2018.
- Sadiman, S. Arif dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers. 2011.
- Susilo, M. Joko. *Kurikulum 2013 Tingkat PAUD*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2013.
- Sudarman, Momon. *Profesi Guru/Dipuji, Dikritisi dan Dicaci*. Jakarta : Rajawali Pers. 2013.
- S, Tedjasaputra M. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : PT Grasindo. 2001.
- Seotopo, Helyantini. *Panduan Guru Alat Permainan Edukatif*. Jakarta : Erlangga. 2013.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2011.
- Santrock. Jhon W. *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2 (Terjemahan : Sarah Genis B)*. Jakarta : Erlangga. 2011.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks. 2013
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Prenada Media Group. 2014.
- Supriatna, Dadan. *Pengenalan Media Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Pendidik Taman Kanak-Kanak Dan Pendidikan Luar Biasa. 2016.
- Suyadi dan Maulidiya Ulfah. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2013.

- Suyadi, *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan*. Yogyakarta : Power Books. 2009.
- Thoiruf. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang : Rasail. 2008.
- Tadkirotun, Musfiroh. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang : Universitas Terbuka. 2012.
- Tadkirotun. *Angka Untuk Anak-Anak Belajar*. Surabaya : Bina Karya. 2009.
- Undang-Undang Sisdiknas No 20. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Visi Media. 2013.
- Usman, Basyiruddin. Asnawir. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat. 2002.
- Wahyuni, Reski. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Papan Flannel Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Mentari Bulogading Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Hal.1*. 10022-full Text.pdf.
- Wijaya, Cece dan A, Tarbani Rusyan. *Kemampuan Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2010.
- Wiyani, Novan Ardi. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta : PT. Gaya Media. 2016.
- Wardani. *Kualitas Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak*. Jakarta. 2008.
- Wiyani, Novan Ardy. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta : Gaya Media. 2016.
- Zaman, Badru. Dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka : Banten. 2016.

