

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.3.Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan terkait rancangan pengembangan media permainan mononilala untuk memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Dasar kebutuhan rancangan pengembangan media pembelajaran permainan mononilala untuk memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini ialah merujuk pada tuntutan teoritis dan kebutuhan di lapangan. Secara teori, bahwa media pembelajaran itu sangat penting disediakan dengan optimal untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, mengembangkan proses serta hasil pengembangan, dan memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini. Kemudian secara kebutuhan lapangan, ditemukan bahwa suatu lembaga pendidikan anak usia dini memiliki sebuah permasalahan tentang anak pengenalan nilai islam pada anak usia dini, khususnya dalam penyediaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Adapun nilai islam pada anak usia dini yang difokuskan pada penelitian ini, yaitu nilai aqidah, nilai ibadah dan nilai akhlaq.
- 2) Rancangan dasar pengembangan media pembelajaran permainan mononilala untuk memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini, yaitu dibuat berdasarkan efisiensi media, keakuratan media, estetika media, ketahanan dan keamanan media. Setelah merancang media pembelajaran selanjutnya melakukan kegiatan validasi oleh para validator ahli, yang meliputi validator ahli bidang media, dan validator ahli bidang materi. Kegiatan validasi ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan serta kelayakan dari produk yang dikembangkan. Adapun hasil validasi dari para validator ahli yaitu bahwa produk layak untuk selanjutnya diuji cobakan.
- 3) Proses uji coba media permainan mononilala untuk memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini dilakukan sebanyak dua kali. Berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba ke satu masih terdapat beberapa kekurangan, dan dilakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan tersebut. Kekurangan yang dimaksud yaitu berkaitan dengan cara penggunaan media yang masih pendidik rasakan sedikit kesulitan

dalam mendemonstrasikan penggunaan media tersebut kepada peserta didik, oleh karenanya pada saat kegiatan uji coba peneliti yang mendemonstrasikan penggunaan media tersebut. Selain itu, anak-anak juga masih sedikit menjadi sulit diarahkan, khususnya saat uji coba siklus 1 karena media tersebut menjadi sesuatu yang baru bagi mereka, sehingga anak-anak merasa penasaran dan sedikit sulit diamankan dan kurang kondusif. Selanjutnya, pada kegiatan uji coba kedua pembelajaran dengan menggunakan media permainan mononilala sudah mendapatkan respon baik dari pendidik serta peserta didik juga sudah lebih kondusif saat melaksanakan kegiatan uji coba.

- 4) Kelayakan produk dari permainan mononilala ini mendapatkan nilai baik atau layak, sesuai dengan hasil validasi oleh para validator, juga sesuai dengan hasil uji coba saat pembelajaran sebanyak dua kali uji coba terbatas.

5.4. Implikasi

Penelitian pengembangan media pembelajaran permainan Mononilala untuk memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini, menunjukkan bahwa rancangan pengembangan media ini merupakan komponen yang berperan penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam memfasilitasi Nilai Islam pada anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media yang konkrit serta peserta didik dapat memperoleh kesempatan belajar secara ilmiah. Adapun implikasi dari media pembelajaran Permainan Mononilala di antaranya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pendidik memiliki media permainan Mononilala yang dapat digunakan pada kegiatan bermain khususnya pada kelas Sentra Imtaq untuk dijadikan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, serta menjadi solusi dalam mengatasi belum adanya penyediaan media pembelajaran untuk memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini.
- 2) Memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran ini.
- 3) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi menjadi lebih mudah, sehingga dapat menciptakan motivasi

belajar peserta didik meningkat dan pembelajaran-pun dapat berjalan lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna.

5.5.Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti meyakini bahwa penelitian ini tidak berhenti sampai di sini. Karena seiring berjalannya dan berkembangnya zaman, tentu akan banyak sekali inovasi-inovasi baru yang bisa lebih dikembangkan dari media pembelajaran yang sudah dan bahkan belum pernah ada. Pengembangan media pembelajaran, khususnya untuk anak usia dini perlu terus dikembangkan sehingga menghasilkan produk-produk media pembelajaran yang lebih baik lagi. Oleh karenanya, peneliti merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Dalam penelitian ini sebenarnya dapat dibuat secara kolaboratif untuk mengembangkan media pembelajaran secara lengkap dari berbagai aspek, yaitu dalam aspek nilai islam, aspek kognitif, dalam aspek matematika, dalam aspek sosial dan dalam aspek bahasa anak. Sehingga, pengembangan media ini dapat dinilai tidak hanya dari satu aspek saja, namun dari berbagai aspek yang tentunya ada dalam ruang lingkup pendidikan anak usia dini. Namun, dikarenakan belum terbentuknya suatu team, untuk penelitian baru bisa dinilai dari aspek nilai agama dan moral, yaitu nilai islam. Oleh karenanya untuk penelitian selanjutnya, diharapkan untuk dapat menjadikan sebuah penelitian kolaboratif yang dapat mencakup lebih luas dalam memfasilitasi aspek perkembangan anak.
- 2) Kegiatan permainan monopoli ini, dibuat dan dirancang bermain bersama pendidik. Oleh karenanya, saat proses bermain, guru menjadi komponen yang sangat penting juga untuk para peserta didik. Dalam proses pengembangan permainan selanjutnya, peneliti harap dapat menjadikan media yang dapat dimainkan secara mandiri oleh anak-anak.
- 3) Dalam melakukan satu putaran permainan Mononilala, memerlukan waktu yang cukup lama, terlebih apabila ditambah dengan memberikan pijakan awal saat bermain dan memberikan pijakan akhir setelah bermain. Sehingga, agar mendapatkan hasil yang maksimal perlu dipersiapkan dengan lebih matang, khususnya perihal waktu dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

- 4) Bagi pendidik, peneliti memberikan rekomendasi untuk menggunakan media permainan Mononilala, khususnya bagi pembelajaran yang memiliki tema nilai islam. Karena melalui media permainan Mononilala, maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan, efektif, dan peserta didik menjadi lebih kreatif serta tidak mudah bosan dalam aktivitas pembelajaran yang sedang berlangsung. Adapun banyak aspek perkembangan lain yang dapat ikut berkembang saat memainkan permainan Mononilala, diantaranya seperti aspek bahasa, aspek sosial, aspek kognitif juga keterampilan lain seperti kerampilan berhitung.
- 5) Permainan Mononilala ini juga dirancang bersamaan dengan indikator yang ada didalamnya, dalam menyusun indikator dalam permainan Mononilala, peneliti menyadari bahwa indikator ini tidak dapat langsung terlihat perubahannya, apabila hanya dilakukan sekali atau dua kali, untuk dapat menyempurnakan indikator yang ada didalamnya, diperlukan permainan ini dimainkan secara berkala.