

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian melalui wawancara kepada kepala sekolah dan guru mengenai metode bermain konstruktif yang dilakukan di SPS Anggrek Putih dan RA Daarul Hikmah, didapatkan hasil bahwa penerapan metode bermain konstruktif menyesuaikan dengan RPPH dan LKA yang dikelola oleh guru. Di SPS Anggrek Putih, metode bermain konstruktif yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak lebih banyak dengan metode menggambar. Sebagai contoh, pada tema Diriku dengan subtema Kesukaanku, anak-anak diminta menggambar makanan kesukaannya kemudian menceritakan hasil gambarnya di depan teman-teman di kelas. Selain itu, permainan konstruktif balok digunakan sebagai alat peraga pembelajaran pada tema 1 : Diri Sendiri dan permainan konstruktif puzzle digunakan sebagai peraga pada tema 7 : Alam Semesta.

Sedangkan di RA Daarul Hikmah, permainan konstruktif diterapkan menyesuaikan dengan LKA dan dilakukan juga pada saat jadwal kreativitas anak di hari Jumat. Seperti yang dituturkan oleh guru yang mengajar bahwa anak-anak boleh bermain konstruktif apabila sudah selesai belajar menulis, membaca dan berhitung. Adapun permainan konstruktif yang digunakan setelah belajar diantaranya bermain lego dan balok. Sedangkan permainan konstruktif yang dilakukan menyesuaikan LKA diantaranya menggambar, menggunting dan menempel kertas.

Penerapan metode bermain konstruktif di kedua sekolah tersebut didukung oleh sarana dan prasarana yang cukup memadai. Kedua sekolah menyediakan alat dan bahan yang digunakan dalam permainan konstruktif, seperti menyediakan unit balok, puzzle dan lego. Selain itu, adapun alat dan bahan untuk bermain konstruktif yang disiapkan atau dibawa oleh masing-masing anak, seperti alat menggambar dan plastisin.

Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai pendamping yang mengarahkan jalannya kegiatan agar sesuai tema atau tujuan pembelajaran,

sehingga anak-anak diberikan kesempatan dan kebebasan dalam mengeksplorasi ide-ide yang dimiliki serta menuangkannya dalam media konstruktif, seperti dalam membuat bangunan, membentuk plastisin atau menggambar. Meski begitu guru juga berperan untuk mengawasi dan membimbing anak terutama jika anak mengalami kesulitan atau kendala dalam penerapan metode bermain konstruktif tersebut. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator yang menyiapkan media dan tempat yang nyaman yang akan digunakan dalam permainan konstruktif. Kemudian guru merangsang daya pikir anak-anak dengan memberikan gambaran atau contoh suatu benda atau bentuk yang bertujuan untuk membuka daya imajinasi dan daya cipta anak, setelah itu guru memberikan waktu untuk anak menuangkan imajinasinya ke dalam bentuk nyata atau gambar yang sesuai dengan arahan guru, menyesuaikan dengan tema pembelajaran. Anak-anak diarahkan untuk melatih motorik halus seperti membuat suatu bentuk atau gambar menggunakan jari-jarinya, kemudian mengajak anak untuk menceritakan mengenai hasil karyanya kepada guru dan teman-teman di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di RA Daarul Hikmah dan SPS Anggrek Putih, diketahui bahwa penerapan permainan konstruktif berupa balok, lego, puzzle, plastisin, menggambar dan menggunting kertas, dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak seperti mengenal bangun ruang, daya imajinasi dan kemampuan berhitung. Permainan balok, lego, menggambar, puzzle dan plastisin dapat menstimulasi perkembangan motorik halus yang berkaitan juga dengan kecerdasan kinestetik dan visual-spasial. Permainan balok, lego dan menggambar dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal anak karena dilakukan secara berkelompok atau bersama-sama, sehingga timbul lebih banyak interaksi seperti kerjasama, komunikasi antar teman, koordinasi dan kepemimpinan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat diajukan saran sebagai berikut.

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat memberikan stimulasi-stimulasi yang tepat melalui kegiatan bermain konstruktif secara berkelompok dalam rangka meningkatkan perkembangan aspek kecerdasan anak usia 5 sampai 6 tahun khususnya di RA Daarul Hikmah dan di SPS Anggrek Putih, yang disesuaikan dengan rencana kegiatan harian atau jadwal aktivitas di sekolah. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengelola dan pendidik anak usia dini dalam meningkatkan proses belajar mengajar dengan strategi, model dan lingkungan belajar yang sesuai dengan perkembangan anak sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan metode bermain konstruktif dalam meningkatkan aspek kecerdasan anak prasekolah, khususnya dengan metode penelitian longitudinal agar penelitian pada pokok bahasan ini menjadi lebih sempurna. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian serupa menggunakan jenis permainan konstruktif yang lainnya.

3. Bagi Masyarakat Umum

Masyarakat umum terutama orangtua dan pengasuh anak usia dini dapat memberikan stimulasi yang lebih optimal melalui kegiatan bermain konstruktif secara berkelompok dalam rangka meningkatkan perkembangan aspek kecerdasan anak usia 5 sampai 6 tahun. Orangtua maupun pengasuh anak prasekolah dapat memberikan permainan konstruktif seperti balok susun, lego, puzzle, plastisin, alat menggambar dan lainnya. Orangtua juga dapat mengajak anak-anak sebaya di sekitar rumah untuk bermain konstruktif bersama-sama.