

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Simpulan pada penelitian ini dibuat dengan memperhatikan tujuan penelitian, hasil pengolahan data penelitian dan pembahasan penelitian. Simpulan penelitian akan diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil identifikasi kebutuhan berdasarkan wawancara dan observasi bahwa belum ada APE berbasis kearifan lokal terutama pengenalan batik Sukabumi, namun pembelajaran mengenai batik sudah dilakukan melalui pengembangan seni yang tercantum di dalam kurikulum.
2. *Puzzle* dan *maze* merupakan alat permainan yang perlu dirancang untuk mengenalkan batik Sukabumi, karena termasuk jenis APE yang mudah digunakan sesuai dengan karakteristik dan tugas perkembangan anak.
3. Hasil validasi ahli batik menunjukkan bahwa nilai kearifan lokal yang telah disusun oleh peneliti dinyatakan secara keseluruhan benar dan dapat dipahami dengan baik. Hasil validasi akademisi dan praktisi APE menunjukkan perancangan APE berbasis kearifan lokal batik Sukabumi berupa *puzzle* dan *maze* pada kriteria sangat layak.
4. Rancangan APE berbasis kearifan lokal yang dibuat menghasikan lima buah APE berupa 3 *puzzle* dan 2 *maze*. *Puzzle* yang dibuat menerapkan motif batik khas Sukabumi yaitu kujang *cantel*, penyu dan pisang kole.

Selli Marselina, 2018

PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI KOTA SUKABUMI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Maze dibuat sebanyak 2 buah dengan menerapkan motif batik khas Sukabumi yaitu motif gurilaps dan ikan koi.

B. Rekomendasi

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat dikemukakan dalam beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi beberapa pihak terkait APE berbasis kearifan lokal. Rekomendasi penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut.

1. Guru TK

APE berbasis kearifan lokal dapat diimplementasikan di TK yang ada di kota Sukabumi sebagai alat pembelajaran dalam mengenalkan kearifan lokal khususnya batik Sukabumi. Guru harus mampu menunjang pembelajaran muatan lokal dengan mengenalkan kearifan lokal Sukabumi khususnya batik secara optimal dengan bantuan APE yang tepat.

2. Pemerintah Daerah

Pemerintah Sukabumi perlu mendukung pengenalan kearifan lokal khususnya batik Sukabumi sejak dini dengan program pendidikan yang terstruktur dan dilaksanakan oleh seluruh TK yang ada di kota Sukabumi. Selain itu pemerintah sebaiknya mendukung secara optimal khususnya dalam pengadaan APE yang memberikan edukasi tentang kearifan lokal kepada anak.

Selli Marselina, 2018

PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI KOTA SUKABUMI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

3. Peneliti yang lain

- a. APE berbasis kearifan lokal belum diimplementasikan di lapangan secara langsung. Peneliti selanjutnya dapat melakukan uji coba di TK yang berada di kota Sukabumi dalam mengenalkan batik Sukabumi kepada anak.
- b. APE berbasis kearifan lokal yang mengenalkan batik Sukabumi belum beragam hanya jenis *puzzle* dan *maze*, sehingga peneliti selanjutnya dapat membuat APE jenis lain yang sesuai kebutuhan dan karakteristik anak.

Selli Marselina, 2018

**PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL
SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-
KANAK DI KOTA SUKABUMI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu