

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini berpijak pada deskriptif empirik mengenai implementasi pengembangan computer anak taman kanak-kanak melalui pengembangan media software edukatif yang meliputi perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru. Berdasarkan hasil penemuan pada bab sebelumnya sehingga dapat disimpulkan bahwa:

Prinsip pembelajaran TK IT Al-Fikri Kabupaten Soreang adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar dengan pedoman kepada kurikulum 2004

Media pembelajaran yang terdapat di TK IT Al-Fikri sangat baik dan beragam, sehingga potensi dan aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal

Perencanaan dalam implementasi pengembangan kreativitas anak taman kanak-kanak melalui penggunaan media computer, dirumuskan ke dalam perencanaan satuan kegiatan harian, satuan kegiatan mingguan dan satuan kegiatan bulanan. Perencanaan tersebut dibuat secara terintegrasi dengan menggunakan pendekatan terpadu dalam kurikulum 2004. Dengan mempertimbangkan kondisi dan perkembangan peserta didik di TK IT Al-Fikri

Pelaksanaan pembelajaran komputer di TK IT Al-Fikri disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung di TK tersebut, dengan kemampuan kognitif dan kemampuan seni yang dikembangkan oleh TK IT Al-Fikri. Penilaian yang diberikan dituliskan dalam bentuk rancangan atuan kegiatan harian dalam bentuk observasi. Penilaian dilakukan oleh guru kepada anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Penilaian yang diberikan dituliskan dalam bentuk rancangan atuan kegiatan harian dalam bentuk observasi. Penilaian dilakukan oleh guru kepada anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Leni Mardhiyyah, 2014

Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Komputer Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK

Kendala yang dihadapi anak untuk bisa mengembangkan kreativitasnya yaitu dengan pembiasaan mengerjakan lembar kegiatan siswa, karena yang lebih diutamakan pengembangan akademik. Kendala atau masalah dalam implementasi pengembangan kreativitas melalui penggunaan media komputer, yaitu: masalah yang terkait dengan pengetahuan dan pemahaman guru dalam pembelajaran komputer.

B. Rekomendasi

Setelah melakukan analisis terhadap temuan-temuan penelitian terkait dengan implementasi pengembangan kreativitas anak taman kanak-kanak melalui penggunaan media komputer, terdapat rekomendasi yang ditujukan kepada:

1. Kepada pihak TK IT Al-Fikri Kabupaten Soreang
 - a) Kegiatan pembelajaran komputer di sekolah tersebut baik dalam kegiatan pembelajaran maupun program kegiatan pembelajaran dirancang dan dilaksanakan secara terperinci, untuk mendatangkan ahli ataupun guru yang mengerti tentang teknologi komputer, supaya kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih baik lagi dan optimal.
 - b) Kemampuan guru atau wali kelas harus terus ditingkatkan melalui berbagai kegiatan seminar atau pelatihan tentang pengetahuan teknologi ataupun dari buku sumber-sumber terkait dengan pembelajaran komputer itu sendiri.
 - c) Media pembelajaran sebaiknya diperkaya dengan berbagai media software yang menarik bagi anak.
 - d) Penilaian pembelajaran komputer sebaiknya lebih terperinci dan jelas di buku rapor, tidak hanya sebatas penilaian baik kurang ataupun cukup tetapi penjelasan anekdot yang bisa dimengerti oleh orang tua.

2. peneliti selanjutnya

Leni Mardhiyyah, 2014
Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Komputer Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK

Diharapkan untuk dapat meneliti mengenai pengaruh dan efektifitas pengembangan komputer dengan mendalam, dan mempelajari pengetahuan-pengetahuan yang lebih luas tentang pembelajaran komputer, sebagai rujukan program ke depannya agar lebih baik lagi.



Leni Mardhiyyah, 2014
Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Komputer Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK