

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

##### 1. Kesimpulan Umum

Perkembangan suatu bangsa ditentukan oleh Sumber Daya Manusia (SDM) suatu bangsa tersebut. Semakin tingginya kualitas SDM di suatu bangsa maka semakin pesat perkembangan bangsa tersebut. Pendidikan adalah suatu wadah dalam meningkatkan dan menghasilkan SDM yang berkualitas. Bangsa yang berkualitas adalah bangsa yang menjadikan pendidikan sebagai pondongkrak peningkatan SDM dalam suatu bangsa tersebut.

Peranan pendidikan tersebut dapat terealisasikan melalui suatu lembaga pendidikan formal maupun non formal. Pada dasarnya pendidikan tidak mengenal batasan kalangan maupun usia, oleh karena itu kita mengenal istilah jenjang pendidikan mulai dari usia dini hingga pendidikan tingkat atas atau usia dewasa. Karakteristik manusia salah satunya ditentukan oleh pendidikan yang dia dapat ketika usia dini, oleh karena itu baik buruk pendidikan yang di dapat seseorang ketika usia dini maka akan mempengaruhi perkembangannya ketika dewasa.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan betapa pentingnya pendidikan anak usia dini, pendidikan anak usia dini berperan dalam mengembangkan potensi anak yang akan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan

perkembangannya, yang pada akhirnya akan menentukan kepribadian, watak, serta keadaan jasmani anak dikemudian hari.

Berdasarkan permasalahan di atas berkaitan tentang pentingnya pendidikan anak usia dini, maka Kelompok Bermain Ayu Gandasari sebagai salah satu lembaga non formal merupakan salah satu wadah pendidikan anak usia dini yang bertujuan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dalam hal ini melakukan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang salah satunya untuk menstimulus perkembangan kognitif anak usia dini.

## **2. Kesimpulan Khusus**

Kesimpulan khusus ini dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan sebagaimana tertera pada Bab I. Berdasarkan uraian data yang telah dikemukakan sebelumnya tentang dampak alat permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain Ayu Gandasari, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Jenis alat permainan edukatif apa saja yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain Ayu Gandasari?

Bentuk/jenis alat permainan yang dipergunakan untuk menstimulus Perkembangan Kognitif Anak di kelompok bermain Ayu Gandasari antara lain:

- (a) Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam, yaitu: platisin, dadu kreatif, miniatur rambu-rambu lalu lintas, balok kayu, papan pasak bulat, lazy, aneka puzzle, boneka tangan, buku-buku cerita, gambar jenis-jenis binatang dan tanaman. (b) Alat Permainan Edukatif (APE) Luar, yaitu: tangga majemuk.

2. Bagaimana proses penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam kegiatan pembelajaran pada Kelompok Bermain Ayu Gandasari yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak?

Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif di Kelompok bermain Ayu Gandasari dilakukan melalui tiga tahapan pembelajaran, yaitu : *tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.*

Pada *tahap persiapan* sumber belajar menyiapkan tema materi yang akan disampaikan, lalu menyediakan alat permainan yang akan digunakan. Pada *tahap pelaksanaan* sumber belajar berperan sebagai fasilitator dengan mempersiapkan sedemikian rupa sehingga menarik perhatian dan minat anak, sehingga anak dapat meresapinya, sedangkan pada *tahap evaluasi*, sumber belajar memberikan penilaian yang dilihat dari performan anak selama pembelajaran dan melaporkannya kepada orang tua setiap hari melalui buku pegangan orang tua.

3. Apa saja faktor pendorong dan penghambat dalam pemanfaatan Alat Permainan Edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada Kelompok Bermain Ayu Gandasari?

Faktor Pendorong yang ada antara lain: (a) sarana penunjang pembelajaran (APE, alat peraga, papan tulis, kelas) yang cukup memadai. (b) Motivasi warga belajar. (c) Kualitas sumber belajar dalam penyampaian materi sudah cukup kreatif dan profesional dalam memberikan pembelajaran. (d) Lingkungan keluarga. (e) Lingkungan masyarakat.

Sedangkan Faktor penghambat yang ada antara lain : (a) Masih cukup banyak sarana maupun APE yang harus diperbaiki, dioptimalkan dan diperbaharui. (b) Pemberian materi yang harus lebih kreatif sehingga warga belajar tidak mengalami situasi penurunan motivasi. (c) Sumber Daya Manusia sumber belajar masih minim. (d) Partisipasi keluarga sudah cukup baik namun partisipasi yang terkadang dirasakan baru berupa dukungan moril belum menyentuh materil. (e) Partisipasi masyarakat juga kurang begitu optimal khususnya dalam kontribusi masyarakat umum maupun pemerintah desa dalam memberikan sumbangan atau apresiasi berupa materil.

4. Bagaimanakah hasil atau dampak penggunaan Alat Permainan Edukatif yang digunakan dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini pada Kelompok Bermain Ayu Gandasari?

Berdasarkan hasil penelitian di Kelompok Bermain ini, didapatkan hasil penelitian bahwa dalam 3 bulan dari bulan Agustus – Oktober 2009 terjadi perkembangan dan peningkatan daya berpikir pada Warga Belajar sebanyak 45% yang diwujudkan dalam *pemahaman konsep-konsep matematika sederhana*, berupa pemahaman dalam bilangan, Pola, geometri, ukuran dan konsep waktu. dan *pemahaman konsep-konsep sains sederhana*, berupa kemampuan warga belajar dalam mengamati, mencoba, mengelompokkan dan membandingkan.

## A. Saran

Ada beberapa hal yang perlu disampaikan oleh penulis kiranya mampu memberikan kontribusi bagi yang bersangkutan. Adapun saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi pengelola/ sumber belajar Kelompok Bermain Ayu Gandasari

Berdasarkan hasil penelitian di Kelompok Bermain Ayu Gandasari, masih terdapat beberapa hal yang menjadi penghambat di dalam kelompok bermain baik itu pengelolaannya, proses belajar mengajar maupun alat permainan edukatif khususnya dalam menstimulus perkembangan kognitif anak, adapun hal-hal yang harus ditingkatkan antara lain :

- a. Adanya sistem manajemen sarana dan prasarana, sebagai upaya untuk mencari kekurangan media pembelajaran apa saja termasuk Alat Permainan Edukatif, sehingga dapat mempermudah pendataan, pengawasan, perawatan serta pengadaan fasilitas Kelompok Bermain.
- b. Adanya inovasi dan kreativitas sumber belajar dalam menerapkan metode pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan lebih memahami dan mempelajari lagi seluk beluk mengenai pendidikan anak usia dini. Bisa juga pengelola menyekolahkan kembali sumber belajar dengan konsentrasi atau program studi pendidikan anak usia dini.

### 2. Bagi orang tua warga belajar

Dukungan paling penting dalam mewujudkan program Kelompok Bermain Ayu Gandasari adalah dukungan dari orang tua. Dukungan ini bisa melalui dukungan materil, walau terkadang banyak orang tua yang kesulitan dalam

melakukan hal ini, tapi dukungan materil ini bisa disiasati dengan melakukan pengumpulan dana sesama orang tua yang pada akhirnya dukungan materil ini bisa dipergunakan untuk pembelian Alat Permainan Edukati (APE) atau juga fasilitas lainnya. Disamping itu dukungan moril orang tua juga sangat diperlukan dengan selalu mendukung program kelompok bermain demi kemajuan anak-anaknya. Dukungan ini bisa ditunjukan dengan kepekaan orang tua terhadap perkembangan anaknya jadi anak selain dapat pendidikan di kelompok bermain juga mereka dapat pendidikan di rumah oleh orang tuanya.

