

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan pada hasil pengolahan dan analisis serta diskusi terhadap data ditemukan dalam penelitian ini, sebagaimana disajikan dalam Bab IV, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dan rekomendasi sebagai berikut :

A. Kesimpulan

1. Penerapan Metode *Fun Learning* pada Proses Pembelajaran dalam meningkatkan pengenalan aksara dan angka anak usia di BIMBA AIUEO.

Metode *fun learning* dalam pembelajaran di BIMBA AIUEO dilaksanakan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga anak merasa nyaman ketika mengikuti proses pembelajaran di BIMBA AIUEO.

- a. Dalam proses pembelajarannya bahan belajar di BIMBA AIUEO disesuaikan dengan perkembangan anak. Bahan belajar yang digunakan di BIMBA AIUEO yaitu berupa modul, lembar tugas untuk mewarnai yang diberikan secara bertahap disesuaikan dengan kompetensi anak. Modul yang dipelajari oleh peserta didik lebih banyak berisi gambar-gambar yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. Modul berisi gambar-gambar yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Modul tidak dibuat secara mandiri akan tetapi mengambil dari BIMBA AIUEO pusat. Selain modul bahan belajar lain yang digunakan yaitu berupa

puzzle huruf dan angka, kartu huruf dan angka, lembar mewarnai, serta alat peraga yang lain yang disesuaikan dengan kreativitas pembimbing, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan belajar yang berhubungan dengan penerapan metode *fun learning* yang tersedia di BIMBA AIUEO bersifat terbatas dan cenderung lebih tergantung pada kreativitas para pembimbing.

- b. Secara umum kreativitas para pembimbing dalam menerapkan metode *fun learning* sudah baik, tetapi kreativitas mereka kurang optimal dikarenakan oleh; 1) terbatasnya media dan sarana pembelajaran bersifat *fun learning* yang disediakan oleh lembaga, 2) kurangnya pelatihan yang diberikan lembaga untuk meningkatkan kreativitas pembimbing.
- c. Sarana penunjang di BIMBA AIUEO secara umum setiap unit mempunyai sarana dan prasarana sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh BIMBA AIUEO akan tetapi masih ada beberapa penambahan terutama dalam penunjang pembelajaran. Setiap unit mempunyai sarana dan prasarana sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh BIMBA AIUEO pusat, yaitu adanya 2 ruang belajar yang dilengkapi pendingin ruangan (AC), ruang tunggu orang tua, ruang administrasi, ruang inap guru, kamar mandi, ruang dapur, penerangan yang cukup memadai, lingkungan yang kondusif untuk belajar, desain ruang standar dan mudah dijangkau oleh orang tua/peserta didik.

d. Penerapan metode *fun learning* di BIMBA AIUEO terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi. Pada *tahap persiapan* biasanya para pembimbing sudah menyiapkan *puzzle*, kartu huruf dan angka, alat mewarnai, serta lembar mewarnai. Setelah itu pada *tahap pelaksanaan*, di awal pembelajaran pembimbing mengajak peserta didik untuk bernyanyi dan bermain kartu huruf dan angka. Setelah itu di tengah pembelajaran pada saat anak mengerjakan modul, pembimbing melakukan teknik pemverbalan sehingga suasana pembelajaran menjadi riang. Kemudian di akhir pembelajaran pembimbing mengajak anak untuk bermain *puzzle*, menggambar, mewarnai, bernyanyi serta bermain kartu huruf dan angka. *Tahap evaluasi* dilaksanakan di akhir pembelajaran dengan cara melihat ekspresi anak pada saat menyebutkan huruf dan angka ketika ditanya oleh pembimbing, nada suara serta ekspresi anak menentukan jenuh tidaknya anak mengikuti proses pembelajaran di BIMBA AIUEO.

2. Hasil yang dicapai dari Penerapan Metode *Fun Learning* terhadap Pengenalan Aksara dan Angka Anak Usia Dini di BIMBA AIUEO.

Kemampuan anak dalam mengenal aksara dan angka tergantung dari kecerdasan dan kemampuan anak dalam menerima materi serta kemampuan pembimbing dalam menerapkan metode *fun learning* pada proses pembelajaran dalam meningkatkan pengenalan aksara dan angka.

Rata-rata waktu yang dibutuhkan anak dalam mengenal aksara dan angka 1,5 bulan.

3. Kesulitan Yang Dihadapi Pembimbing dalam Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Pengenalan Aksara dan Angka Anak Usia Dini

Kesulitan yang dihadapi pembimbing ada beberapa faktor:

- a. Ketergantungan anak terhadap orangtua dalam mengikuti proses pembelajaran.
- b. Terbatasnya media dan sarana pembelajaran bersifat *fun learning* yang disediakan oleh lembaga.
- c. Kurangnya pelatihan yang diberikan lembaga untuk meningkatkan kreativitas pembimbing dalam penerapan metode *fun learning*.

B. Rekomendasi

Berdasarkan pada temuan-temuan dari penelitian ini, sebagaimana digambarkan di atas, maka perlu diajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut ini.:

Pertama, Diperlukan pelatihan yang berkesinambungan bagi pembimbing untuk meningkatkan kreativitas pembimbing dalam menerapkan metode *fun learning*.

Kedua, Pembimbing diharapkan lebih menggali kreativitasnya dalam menerapkan metode *fun learning*. Melalui berbagai cara seperti; mengkaji literatur yang berhubungan dengan metode *fun learning*, dan mengikuti pelatihan.

Ketiga, Lembaga perlu menyediakan media dan sarana pembelajaran yang lebih variatif untuk mendukung kreativitas pembimbing dalam menerapkan metode *fun learning*.

