

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Anak Shaleh Kecamatan Buah Batu kota Bandung tentang pemanfaatan permainan maze shalat untuk meningkatkan pengenalan ibadah shalat pada anak usia dini di kelompok B (5-6 tahun). Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut

1. Proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan permainan maze shalat merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung, sehingga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pengenalan ibadah shalat anak. Pada langkah pertama guru mempersiapkan tujuan pembelajaran, rancangan pelaksanaan pembelajaran harian, media, instrument yang menjadi pedoman penilaian. Langkah kedua dalam pelaksanaan pembelajarannya anak-anak secara bergantian untuk memainkan permainan maze shalat tersebut yang dimana setiap tindakannya memiliki indikator atau pertanyaan yang berbeda. Terdapat 3 indikator yaitu 1. Anak mengenal nama shalat, waktu shalat, dan rakaan shalat. 2. Niat pada shalat. 3. Gerakan dan bacaan pada shalat. setiap anak harus menjawab pertanyaan tersebut yang didapatnya dari lubang pada kelereng yang masuk. Dalam pelaksanaan penelitian tersebut terdapat 3 siklus yang dimana pada setiap siklusnya terdapat 3 kali tindakan. Dalam setiap langkah-langkah dalam pengenalan ibadah shalat anak telah mengami peningkatan yang memuaskan.
2. Hasil analisis data dalam meningkatkan pengenalan ibadah shalat anak melalui permainan maze shalat di RA Anak Shaleh di Kecamatan Buah Batu Kota Bandung pada anak kelompok B (5-6 tahun) mengalami peningkatan pada setiap tindakannya. Berdasarkan data yang diperoleh pada setiap indikator, terdapat peningkatan yang signifikan pada pengenalan ibadah shalat dengan menggunakan permainan maze shalat dengan hal ini menunjukkan bahwa

peningkatan pengenalan ibadah shalat pada anak melalui permainan maze shalat dinyatakan berhasil dan berkembang sangat baik.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainana maze shalat yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pengenalan beribadah khususnya shalat anak, kegiatan yang dilakukan menyenangkan sehingga dapat membuat anak senang dan tidak membosankan saat proses pembelajaran berlangsung.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan. Maka disajikan beberapa rekomendasi yang dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, dapat membantu dalam proses pembelajaran dan menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang sesuai kebutuhan anak. Sehingga anak mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pengenalan beribadah khususnya shalat anak yang dapat memudahkan dan membuat anak tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan ini dapat menjadi data awal, dalam melakukan penelitian selanjutnya, sehingga peneliti dapat mengembangkan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengenalan beribadah khususnya shalat anak dalam pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam merancang kegiatan pembelajaran.