

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan analisis pada studi pendahuluan yang telah dilakukan, dasar kebutuhan pengembangan permainan sondah ini berdasar pada ditemukannya fakta bahwa kemampuan mengenal warna anak kelas A di TK PGRI I dalam mengenal warna masih kurang. Permainan yang digunakan juga belum efektif, penggunaan permainan menggunakan balok yang terbatas membuat motivasi anak dalam belajar mudah menurun. Kendala yang dialami guru yaitu kurangnya pengadaan penunjang permainan di sekolah, sehingga mau tidak mau guru hanya bisa menggunakan fasilitas yang tersedia dengan semua keterbatasannya, guru juga masih kesulitan untuk mengembangkan atau membuat sendiri permainan untuk pembelajaran karena faktor keterbatasan fasilitas di sekolah. Sedangkan dasar kebutuhan pengembangan permainan dari hasil studi literatur, indikator anak mampu mengenal benda berdasarkan warna pada KI-3 dan KD 3.6 dalam Kurikulum 2013 PAUD menjadi dasar pertimbangan untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun. Pengenalan warna ini perlu difasilitasi dengan penggunaan permainan dalam pembelajaran, permainan merupakan alat pendidikan karena permainan memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan.

Desain kebutuhan pengembangan permainan dirancang dan dikembangkan berdasarkan temuan masalah di TK PGRI I. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada para ahli yang sesuai dengan bidangnya sebagai proses perbaikan produk agar hasil akhir dari produk layak digunakan dalam pembelajaran di lembaga PAUD. Hasil produk akhir dalam penelitian ini berupa permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun dan buku panduan penggunaan permainan.

Pengimplementasian terhadap Permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun dilakukan dengan uji coba terbatas sebanyak dua kali. Hasil uji coba terbatas tahap 1 masih ditemukan hambatan untuk diperbaiki pada uji coba terbatas tahap 2. Pada uji coba terbatas

tahap 2 proses pembelajaran jauh lebih efektif. Hal ini berdasarkan hasil observasi kemampuan mengenal warna anak, respon guru terhadap penggunaan permainan, hasil observasi aktivitas anak serta hasil observasi kemampuan guru dalam menggunakan permainan terukur sangat baik.

Berdasarkan pengembangan produk yang telah selesai didesain dan sudah melalui uji coba tanpa perbaikan kembali, maka produk permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun layak untuk digunakan pada Pendidikan Anak Usia Dini.

## **5.2 Implikasi**

Penelitian pengembangan permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun memiliki implikasi sebagai berikut.

- 1) Permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun yang dikembangkan dapat memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak kelompok A.
- 2) Permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun yang dikembangkan dapat membantu anak memahami materi tentang mengenal warna.
- 3) Permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun yang dikembangkan dapat membantu guru dalam memfasilitasi kemampuan mengenal warna.

## **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun beberapa hal yang perlu dipertimbangkan guru dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Penggunaan permainan ini hanya memfasilitasi kemampuan mengenal warna sehingga untuk mengetahui hasil belajar anak guru perlu melakukan observasi saat pembelajaran berlangsung atau bisa menggunakan LKA untuk mengukur seberapa jauh anak memahami materi pembelajaran yang disampaikan.
- 2) Peraturan permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun ini dapat dimodifikasi kembali oleh guru.