

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya maka adapun beberapa kesimpulan dari penelitian ini sebagai hasil jawaban rumusan masalah sebagai berikut:

1. Proses pelaksanaan kegiatan permainan pasar – pasaran tradisional yang dilakukan di Raudhatul Athfal Nurul Ummi memiliki beberapa tahapan diantaranya: (1) membuat perencanaan kegiatan yang terdiri dari RPPH, SOP Pelaksanaan, tujuan pembelajaran, (2) menentukan lokasi kegiatan, (3) mempersiapkan alat dan bahan, (4) menentukan peran anak pembeli dan penjual, (5) Menginformasikan aturan main, (6) pelaksanaan kegiatan, dan (7) membereskan tempat bermain.
2. Perilaku anak ketika melakukan kegiatan permainan pasar-pasaran tradisional yaitu: (1) anak menunjukkan sikap kreatif (2) melatih aspek motorik halusnya (3) melatih kognitifnya mulai dari mengelompokkan jenis dagangan, berfikir logis, berhitung jumlah dagangan maupun pendapatan yang diterimanya dan mengenal bentuk, (4) budaya antri (5) meningkatkan komunikasi atau bahasa anak dan (6) sosial anak akan berkembang seperti akan lebih akrab dengan temannya maupun mengenal teman baru dari kelas yang berbeda.
3. Pandangan guru terhadap permainan ini yaitu guru menganggap permainan ini baik untuk membentuk kemampuan motorik halus anak, membantu bersosial seperti berkomunikasi dengan baik dan mengenal temannya lebih dekat.

1.2 Implikasi

Beracuan pada hasil penelitian yang telah dilakukan dan dianalisis sebelumnya maka ada beberapa implikasi penelitian ini diantaranya:

1. Implikasi untuk Orangtua
Orang tua dapat menerapkan permainan ini di rumah sebagai wadah untuk kebersamai anak dalam kegiatan bermain sambil belajar. kegiatan ini

juga dapat membantu orang tua untuk mendekatkan diri dengan anak dan memasuki dunia anak secara langsung dan mengerti bagaimana perkembangan si anak.

2. Implikasi untuk Sekolah

Sekolah harus lebih memfasilitasi kegiatan belajar di luar kelas anak untuk membuat suasana pembelajaran menjadi ada pembaharuan. Kegiatan luar kelas ini juga akan membuat anak merilekskan pikiran anak selama belajar di dalam kelas.

3. Implikasi untuk Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti lain yang akan meneliti dengan tema yang sama. Penelitian ini juga diharapkan menjadi pengalaman baru dan ilmu bagi guru dan orang tua yang ingin membuat kegiatan bermain sambil belajar di sekolah maupun rumah.

1.3 Saran

Kesimpulan penelitian yang telah didapatkan maka saran yang dapat diberikan untuk pihak lain yaitu:

1. Kepada kepala sekolah/ ketua yayasan, perlu adanya menjalin kerja sama dengan pihak lain dalam upaya lebih meningkatkan kualitas, khususnya dalam memberikan pembelajaran bagi guru untuk mengupgrade permainan tradisional yang dapat membantuh tumbuh kembang anak.
2. Guru sebaiknya harus mulai lebih memperbanyak variasi permainan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan merangsang perkembangan anak dari segala aspek.
3. Kepada peneliti yang selanjutnya agar dapat menggunakan hasil penelitian sebagai tambahan referensi penelitian yang akan dilakukan.